ANIME • MANGA • TRADING CARDS • MAQUETAS • SERIES

NUKE

AÑO 2 NUMERO 11

ARGENTINA $3,90 • URUGUAY $46 • PARAGUAY G 10.700
CHILE $1.470 • BOLIVIA $14,30 • VENEZUELA $1820

TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA

LA VISION DE ESCAFLOWNE

- LA SERIE DE TV, LOS MANGAS LA PELICULA, LOS MECAS GUIA DE EPISODIOS Y TODOS LOS SECRETOS DE GAIA!



ART BOOKS Y MUSICA DE ESTE CLASICO DEL ANIME

- ¡AKIRA TORIYAMA VUELVE A DIBUJAR DRAGON BALL!
- ¡ANGELIC LAYER EL NUEVO ANIME DE CLAMP !





- ¡ESCAFLOWNE EN EL CINE!
- ¡LLEGA EL NUEVO JUEGO DE MACROSS PARA PC!



EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com

ISSN 1515-1697



9 771515 169001 00011

EXCLUSIVO: BLOOD THE LAST VAMPIRE Y JIN ROH

NUKE 11

Editorial

¿Fue un sueño, o una ilusión?

Mirando un poco hacia atrás se nos hace apenas creíble la inmensa cantidad de series de animé que la televisión por cable nos ha venido ofreciendo durante los últimos tiempos.

Retrocedamos apenas un poco y nos encontraremos con lo que aparentaba ser un hecho aislado: el estreno de **Card Captor Sakura**.

Parece que fue hace un siglo, ¿no?

Después llegaron **Blue Seed**, **Patlabor**, **Slam Dunk**, **Están Arrestados** y **Soul Hunter** en una avalancha de títulos que apenas nos dieron tiempo para estar preparados, ¡y pensar que no estamos nombrándolos a todos!

El mes pasado, sin siquiera llegar poder a cambiar la cassette de la video nos llega **La Visión de Escaflowne**, indiscutidamente la mejor propuesta de este año, y como si esto fuera poco, grandes títulos se avecinan en el futuro inmediato: ¡**Cyber Team Akihabara** y nada más y nada menos que **Tenchi Muyo**!

Por otra parte, los canales especializados en animé preparan su munición más gruesa para no perder la batalla y nosotros como siempre quedamos en medio, muchas veces víctimas indefensas de esta guerra catódica; con las heridas provocadas por las constantes repeticiones y las series inconclusas. No es un sueño, pero a veces, por culpa de algunos, ¡parece una pesadilla!

La Visión de Escaflowne 6 PAG



¡Blood The Last Vampire y Jin-Roh! 16 PAG

Contenido

COLABORAN EN ESTE NÚMERO

Ignacio Esains
Manuel Silva
César Pereyra
Ricardo López
Pablo A. Castro
Mister BoMo
Fernando Brizuela
Diego Brizuela
Pedro Garay
Matías Bello

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR
Patricio Land

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Patricio Land
Martín Varsano
Máximo Frías
Gastón Enrichetti

CORRECCION
Rodolfo A. Laborde
Durgan A. Nallar

PUBLICIDAD
Andrés Loguercio

VENTAS
Mauricio Urbides
(ventasnuke@ciudad.com.ar)

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Capital Federal - Tel: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Capital Federal - Tel: 4301-0701

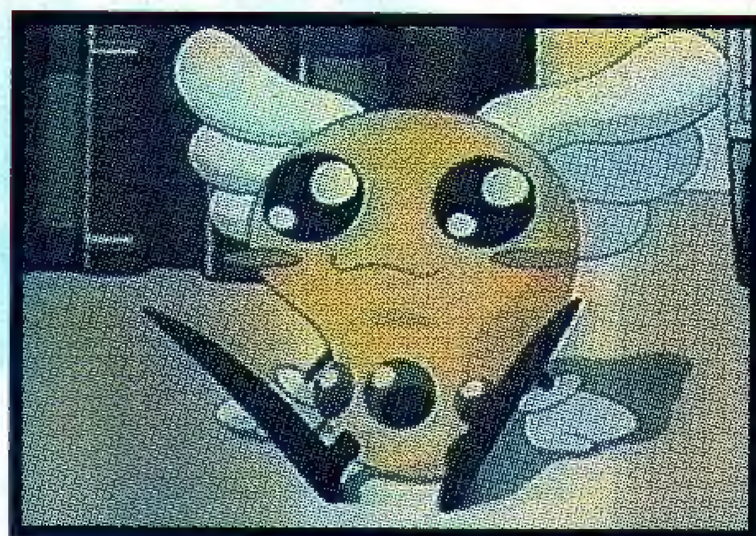
Nuke es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín B. Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Bembyhi Videla. Editada por Editorial PowerPlay. Paraguay 2452, 4° B (1121) Buenos Aires - Argentina
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1515-1697

Impresa en Argentina

Junio de 2001



¡Cyber Team Akihabara en Fox Kids Latino!



Anticipando el estreno de la serie televisiva **Akihabara Denno Gumi** se anunció para el pasado 2 de junio el estreno en **Fox Kids** del largometraje basado en los sucesos y protagonistas de esta historia para la pantalla chica. (Al cierre de esta edición todavía la fecha no estaba confirmada).

Hibari es la protagonista, quien el día de su graduación de primaria recibe un ansiado regalo de manos de su 'príncipe de ensueños'. El obsequio resulta ser un **Patapi**, un muñequito electrónico a medio camino entre un '**amigochi**' y un **Pikachu**, a quien bautiza **Densuke**. Pero lamentablemente, por un defecto de fabricación, el **Patapi** éste no es muy listo que digamos.

Sin embargo, cuando a la salida del colegio una malvada mujer vestida con extravagantes atuendos se lo quiere robar, el bichito reacciona convirtiéndose en una versión 'de combate' de su dueña que deja boquiabiertos tanto a los malvados como al espectador.

Hasta aquí todo parece indicar que éste es un estreno exclusivo para las más menudas de la familia; sin embargo, en su país de origen fue tremendamente popular entre los grandulones de la secundaria. ¿Por qué?

La respuesta es sencilla: merced a la magia del japón animado, cuando el **Patapi** se convierte en la copia de la heroína no lo hace como si fuera la tímida niñita de 12 años ¡sino que se transforma en una heroína súper siliconada cuyos atributos apenas si entran en los ajustados trajes de combate!

El film se estrenó en Japón bajo el título de **Akihabara Denno Gumi - 2011 nen no Natsu Yasumi**.

Gainax ya tiene nuevo proyecto en vista





Aunque no hay demasiada información todavía al respecto, ya es oficial que la nueva serie de animé que están produciendo los chicos de **Gainax** se llamará '**Maharomatic**'.

La idea está basada en un manga del mismo nombre que tiene como protagonista a una ex soldado que deja las armas en pos de servir como empleada doméstica a un jovencito japonés. Si bien todo esto suena medio estúpido, habrá que tener en cuenta que **Gainax** ya ha dado sobradas muestras de talento, por lo que detrás de esta simple historia puede esconderse el próximo hit de la temporada.



Por otra parte, el 22 de junio saldrá a la venta el **Second Impact Box vol. 3**, conteniendo las versiones en DVD de '**Death (True)2 & Rebirth**' y '**The End of...**', más el último volúmen de la serie de TV y el jueguito **Girlfriend of Steel** en su versión para **Windows** (sin comentarios). Finalmente, lo más destacable del mes es el lanzamiento, también en formato digital, de los míticos cortos de **Daicon III** y **IV**, las primeros incursiones del original staff de **Gainax** en el mundo del animé hecho a pulmón.





GUTA y NO GUTA

Guta: que la editorial norteamericana **Viz Communications** haya decidido comenzar a publicar una colección de libros de arte.

El primero de la serie está dedicado a **Gundam Wing** (130 páginas de chaboncitos y mecas) a los cuales le seguirán las correspondientes versiones de **Ranma 1/2** e **Inu Yasha**

De más está decir que los precios de los mismos serán notoriamente inferiores a lo que cuestan estos ejemplares en el País del Sol Naciente.



¡Increible! ¡Akira Toriyama vuelve a dibujar Dragon Ball Z!

Lo mismo que estarán pensando ustedes nos dijimos nosotros en cuanto nos enteramos de esta noticia.

¡No puede ser! ¿ Dónde está la trampa?

Lo cierto es que el sensei **Toriyama** ha vuelto a agarrar los lápices a pedido de los directivos de la editorial **Shueisha**, que contemplan impávidos como bajan las ventas de sus revistas debido a la ausencia de los grandes títulos y artistas de la década pasada.



Así que lo convencieron, pero no del todo, porque si bien **Dragon Ball** vuelve en esta entrega especial, no es el mismo de antes, sino una versión super deformed y satírica, narrada por otro de los nuevos personajes fracasos del **Tori**: **Neko Majin**, gato a quien vemos en la portada de la edición de junio de la **Montly Jump**, vestido con las ropas de **Goku**.

Lo que todos juran y recontra juran es que va a ser una aparición única de solo veintidós páginas, titulada, como no podía ser de otra manera, **Neko Majin Z**.

Tal vez sea hora de que el **Tori** vuelva en serio con **Dragon Ball**, ya que cualquier otro manga que invente va a ser rechazado sistemáticamente por todo el mundo como forma de extorsionarlo hasta que vuelva a dibujar lo que todos queremos volver a ver; recordemos que entre los recientes éxitos fallidos del autor se encontraron **Cowa**, **Kajika** y el reciente **Sand Land**.

¡Paradojas del destino: el propio **Toriyama** terminó haciendo **Dragon Fall**!

GUTA y NO GUTA



No guta: que en la programación online de **DirecTV** puede leerse todos los días la siguiente descripción sobre **Eva**: 'Serie de acción al estilo **Expedientes Secretos X** donde **Evangelion** denuncia una conspiración para encubrir los planes de un comité secreto que busca crear un Dios Humano'.

¡Así que ya saben, si se encuentran con **Evangelion**, díganle que **Robotech** lo está buscando para romperle la cara por buchonazo!

¡Inminente estreno de Tenchi Muyo en el Cartoon Network!

Esta es otra de las grandes novedades de este mes: **Cartoon Network L.A.** ha obtenido la licencia para emitir en forma diaria una especie de súper compilado de la famosa realización de **Pionner Tenchi Muyo!**.

Los 13 primeros ovas, más los 26 episodios de la serie televisiva **Tenchi Universe**, más los restantes 26 de **Tenchi in Tokio**, darán forma a esta propuesta.

En la señal norteamericana del **Cartoon**, **Tenchi** viene siendo emitido dentro del bloque **Toonami** con singular aceptación, y es por eso que los directivos para Latinoamérica han apostado a esta serie para ser incorporada dentro de la sección **Talisman**. (¡A ver si se animan de una vez con **Gundam Wing**!)

Esta historia narra las descontroladas peripecias de **Tenchi Masaki**, un chico que alguna vez tuvo una vida normal pero que sufre la desgracia de ser el nieto de un samurai legendario vinculado con un extraño imperio galáctico. Un amalgama de leyendas tradicionales japonesas, ciencia ficción y comedia dan vida a esta obra de la que ahondaremos seguramente en los próximos números.

Lo que todavía no se sabe es si también se tienen en carpeta los tres largometrajes de la saga, a saber: **Tenchi Muyo in Love**, **The Daughter of Darkness** y **Tenchi Forever**.

天地無用!

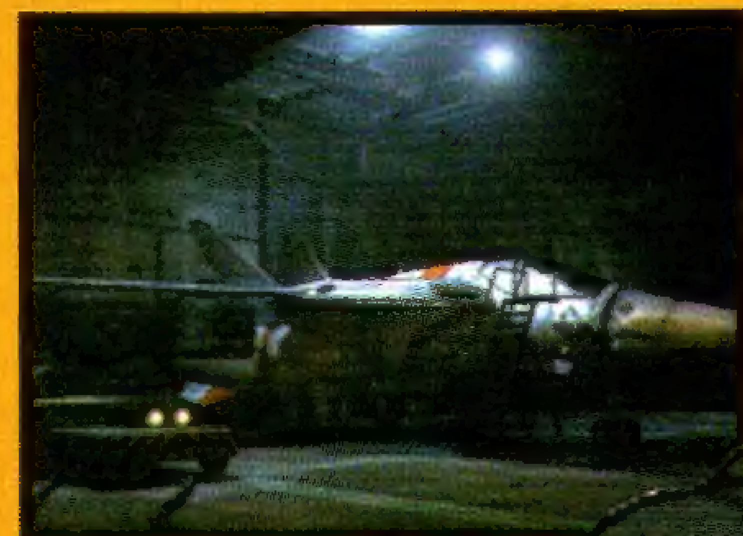
GUTA y NO GUTA

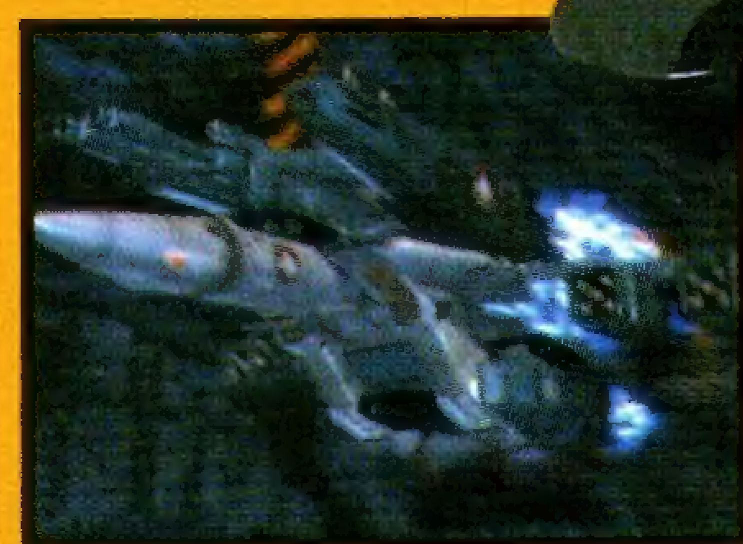


Guta: ¡que las maquetas de **Gundam** desde su lanzamiento en 1980 hayan llegado a la cifra record de ventas de 320 millones de unidades!

Como los directivos de **Bandai** todavía no pueden creer que en las comiquerías de nuestro país quedaron todas de clavo, están preparando un nuevo modelo del **RX-78** (el clásico). A ver si nos ponemos las pilas...





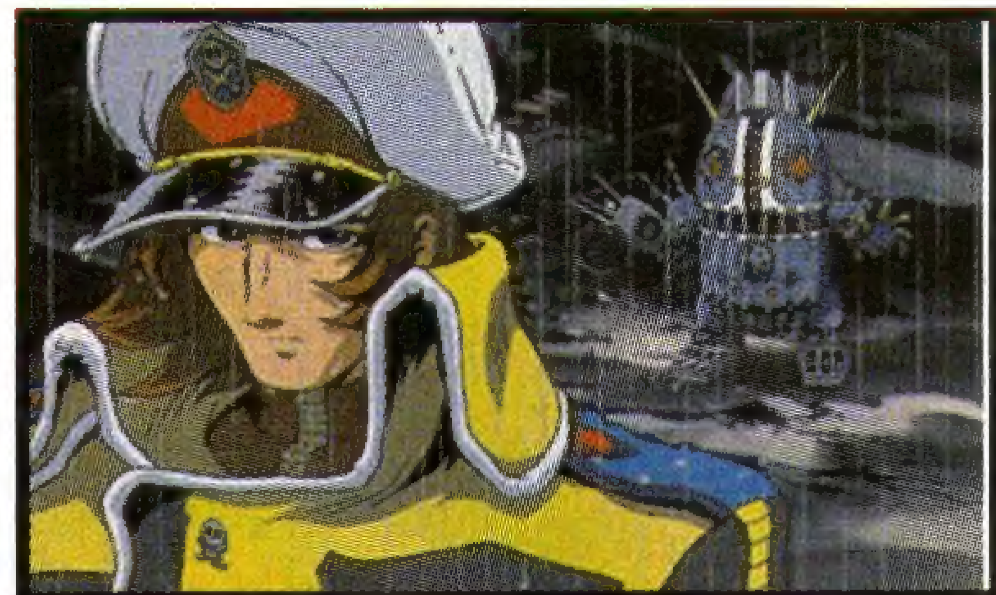






¡El Capitán Raimar vuelve a la tele!









¿Se acuerdan que hace bastante tiempo comentamos un juego de **Play** donde el **Capitán Harlock** (**Raimar**) debía hacer frente a un intrigante sujeto que quería acabar con su existencia?

Bueno, el fichín en cuestión era **Cosmo Warrior Zero** y en él además de los ya mencionados, hacían su aparición muchos otros personajes clásicos del universo **Matsumoto** como **Queen Emeraldas y Tochiro**, amén de algunos nuevos como la rubiales **Hellmatear**, **La-Silviana**, ¡y hasta el robot del **Yamato Battle Analyzer**!

La noticia ahora es que **Cosmo Warrior Zero** se ha convertido en el nuevo animé para televisión, dirigido personalmente por el inigualable **Leiji Matsumoto**.

El estreno se realizará durante el mes de julio en **TV Tokio** y esperamos que la rompa. Mientras tanto, les ofrecemos algunas fotos tomadas durante la conferencia de prensa que se realizó durante la presentación oficial de la serie, que estará compuesta de 13 episodios.



¡**El Matsu** ya embolsó el adelanto y todos los royalties pero aún no logra recordar cuál de todos era **Harlock**!

¡Espectacular! Nuevo juego de Macross para PC

Una nueva y muy grata sorpresa para los fanáticos de **Macross** es la inminente edición de este juego llamado (¡vaya qué originalidad!) **Super Dimension Fortress Macross**, de la empresa japonesa **Bothtec** (**www.bothtect.co.jp**).

Por lo que se sabe hasta ahora del tema, el juego sería lanzado a la venta en junio y en principio requiere **Windows 98** o **Me** en versión japonesa. Existen versiones que señalan que sería distribuido en Occidente, así que no serán necesarias tener habilidades de hacker o cracker para poder jugarlo en nuestras argentas PC´s.

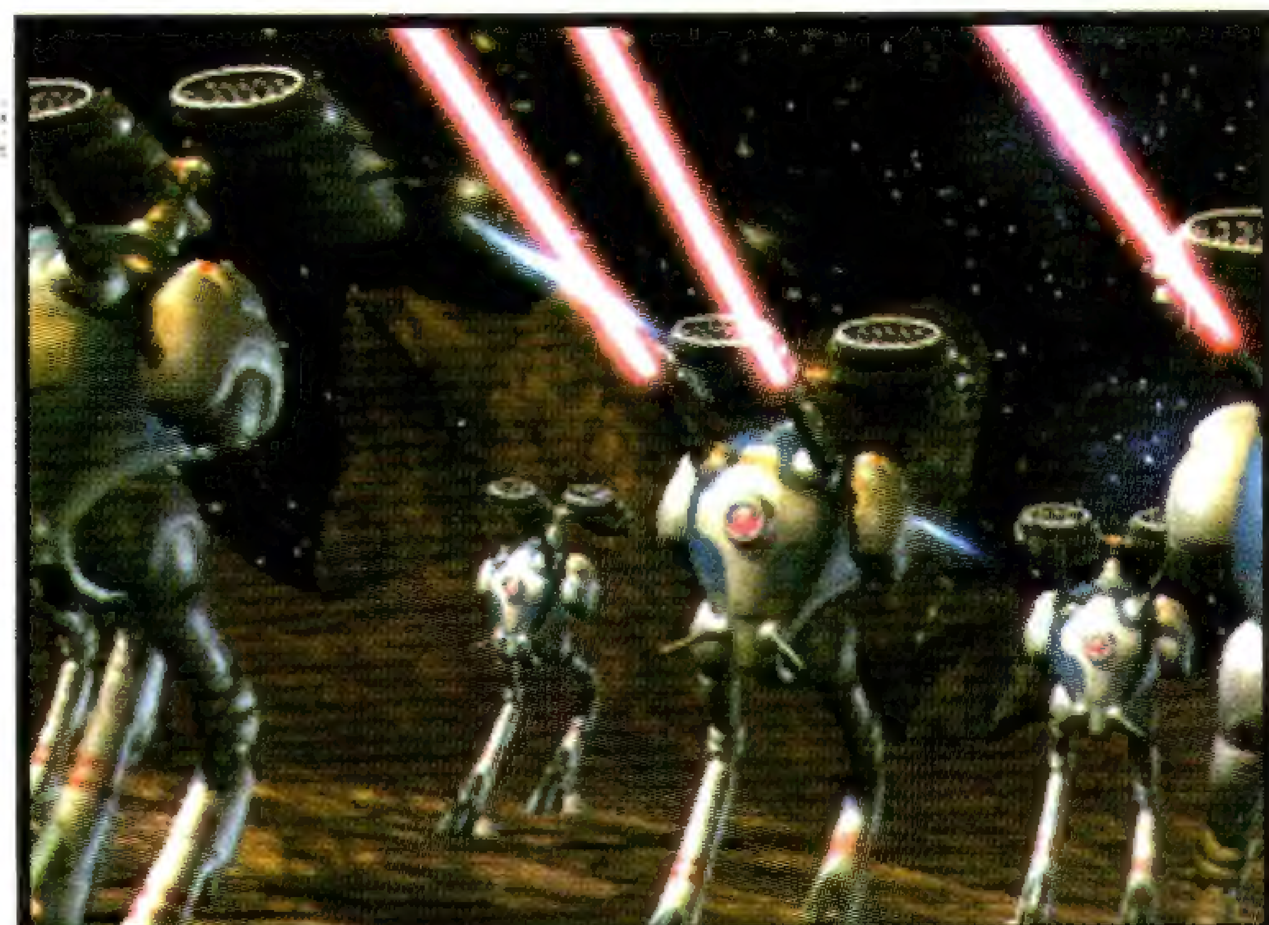
Se trata de un shooter en tercera persona (o tercera **Valkyria**) del estilo de los juegos **Macross VFX** para **PlayStation**, aunque esperamos que la calidad final sea diferente a estos, que dejaban mucho que desear. El juego tendrá varias opciones: modo campaña en el que podremos modificar las varukas agregándoles armas y otros aparatejos, modo misión individual, que permite el planeamiento de las misiones, y un modo multiplayer online de hasta ocho jugadores.

Lamentablemente el modo multiplayer sólo se podrá usar en un site gratuito de la empresa que edita el juego.

Veremos qué tal resulta el mismo y si vale los 7.800 yens que anuncia el fabricante.

Por ahora les puedo decir que los screenshots del juego y de la película introductoria son más que interesantes.

Los requerimientos de hardware son: Pentium 400MHz o mejor (recomendado PIII de 600MHz) con 64 MB de RAM (recomendados 96 MB), placa aceleradora de video 3D de 8 MB o más.



¡Fanáticos de Saint Seiya animan la Saga de Hades!



Cansados de esperar que la gente de **Toei** se decida finalmente a lanzar la tan esperada continuación de la obra de **Masami Kurumada**, un francés de nombre **Jerome Alquié** junto con un par de amigos cazaron el scanner, y a puro pulmón animó en su computadora un trailer de la **Saga de Hades** que fue presentado en el festival de **Toulon** en **Francia** (según se pudo saber contaron con la complicidad del propio **Shingo Araki**).

Utilizando como fondo los CD dramas originales japoneses y con un poco de ingenio, el resultado final fue sorprendente. Si bien la mayoría de las escenas son de animación limitada, si uno no supiera el origen de esta cinta bien podría haber pasado por una secuela auténtica.

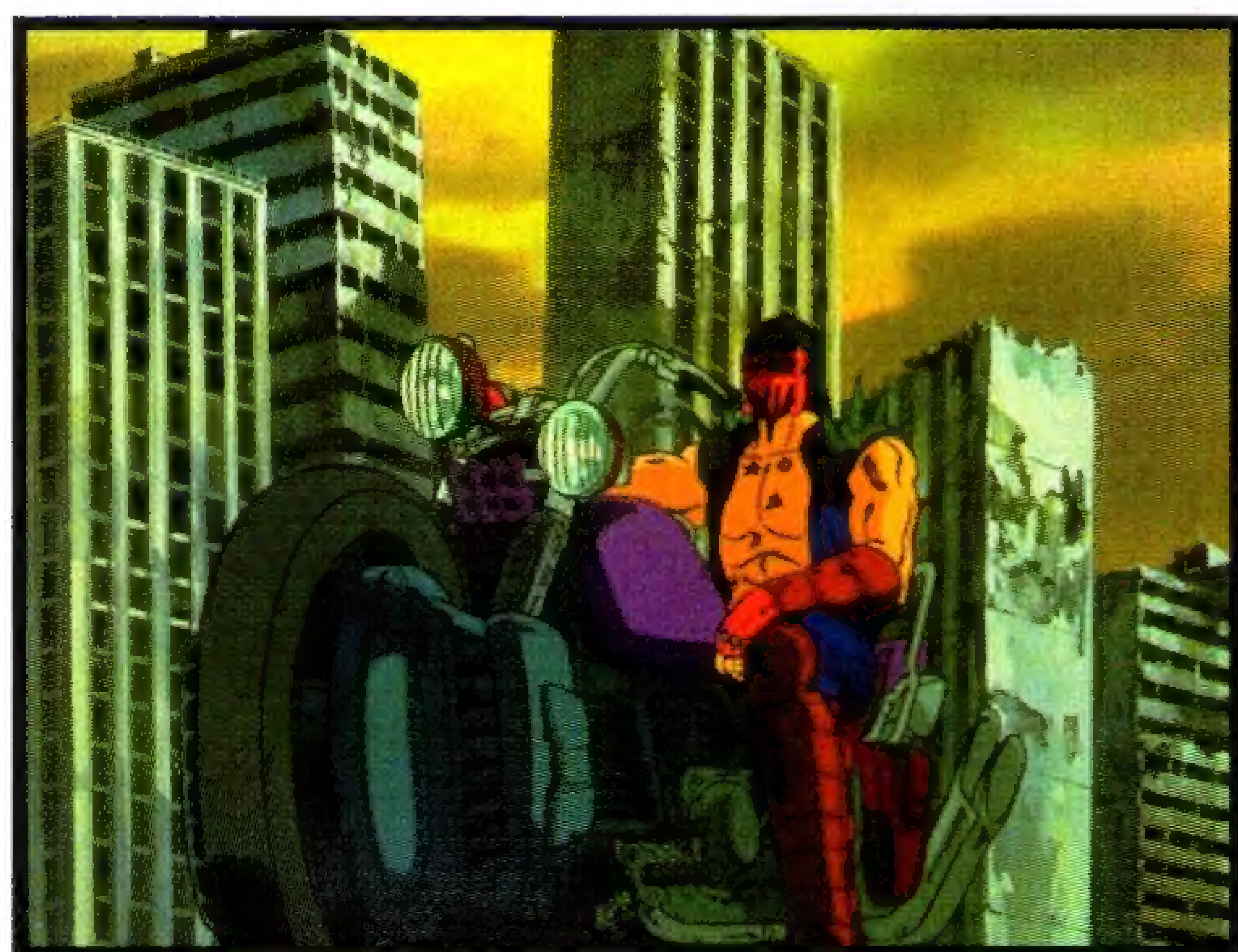
¿El futuro? Según estos chicos si **Toei** o **Kurumada** no se entusiasman con la idea, ellos mismos comprarán los derechos para realizar una serie de ovas, pero todo dependerá de las negociaciones que se emprendan en septiembre de este año en el País del Sol Naciente.

LOS MAS VISTOS

Estas son las series de animé mejor posicionadas en Japón durante el mes pasado:

Noir
Angelic Layer
Gear Fighter Dendou
Z.O.E. Dolores,i
Comic Party
Comet san
Mahou Senshi Riui
Hajime no Ippo
Taiho Shichauzo
Inuyasha
Zoids
Gene Shaft
Project Arms

La continuación de El Puño de la Estrella del Norte ya se publica en Japón







Imágenes de **Hokuto no Ken** en su versión animada para el cine y la televisión

Parece que la ola de reciclar los viejos éxitos del pasado no se detiene y en esta ocasión la marejada ha traído consigo a los más feroces guerreros post apocalípticos de la mano de **Hokuto No Ken**, o **El Puño de la Estrella del Norte** para los seguidores locales.

Ambos creadores originales (**Tetsuo Hara** en el dibujo y **Buronson** en los guiones) se han puesto de acuerdo para que la nueva entrega de esta saga se ubique algunos años antes de las legendarias aventuras del protagonista de la primera entrega, lo cual hace imposible que '**Hokuto**' (nombre con el que todos hemos bautizado al 'entrañable' protagonista) aparezca tal cual y como lo habíamos dejado la vez anterior. Tal es así, que el encargado de moler los huesos de los que se crucen en su camino será el tío de nuestro querido héroe, ¡que casualmente también se llamará **Kenshiro**!

La historia transcurrirá en 1935, tras la guerra entre Japón y la Unión Soviética, donde un hombre conocido como **En Oh** (El Rey del Infierno) debe abandonar su pacífica vida de maestro para romperle la crisma a todos los malosos de turno haciendo gala de sus habilidades como **Hokuto Shin Ken**.

La serie se ha dado a conocer como **The Fist of the Blue Sky** y está saliendo semanalmente en la revista **Weekly Bunch** de la editorial **Shinchousa**.





¡El grasa de las capitales no se banca más!

Tenku no Escaflowne

En este número les contamos toda la historia de un clásico de los noventa: La Visión de Escaflowne.

¡No caben dudas de que el estreno de esta fabulosa serie por parte de **Magic Kids** fue la sorpresa del año!

Recuerdo que el primer contacto que tuvimos con esta obra fue de la mano de unos fansubers que a principios del '96 habían realizado la maratónica proeza de subtitular la serie (en inglés) directamente de la emisión televisiva japonesa, para poder compartir la experiencia de disfrutar de esta creación con el resto de los curiosos occidentales.

Por aquel entonces también habíamos visto algunos episodios de **Evangelion**, y aunque nos parecía espectacular, ninguno de nosotros sabía a ciencia cierta cómo terminarían ambas series, por lo cual costaba decidirse por una o por otra.

Mucho hemos hablado tanto nosotros como nuestros lectores sobre los pros y contras de producciones de la talla de **Eva** y **Cowboy Bebop**; sin embargo poco hemos dicho sobre **Tenku no Escaflowne** (literalmente 'Escaflowne de los Cielos').

Pues bien, por aquel entonces alternábamos una cassette de la serie de **Anno** con otra de las aventuras ideadas por **Shoji Kawamori** y **Hajime Yadate**.

¡Créanme que hasta que **Eva** no entró en su quinceavo episodio, **Escaflowne** venía llevándose las palmas, lejos!

Ambas series eran alucinantes, todos lo sabemos, pero por alguna razón **Esca** (como lo llaman los ponjas) lograba seducirnos de una forma pocas veces vista. Personajes entrañables, un guión envidiable animado como los dioses y una cuota infaltable de acción supo convertirla en un clásico instantáneo.

EL REPORTE DE GLOBAL

THE VISION OF ESCAFLOWNE

DISEÑOS	FABULOSOS
ANIMACION	TOTAL
ARGUMENTO	GLORIOSO
MUSICA	INOLVIDABLE
DOBLAJE	BUENO+

90 %

Shoji Kawamori



Sin temor a equivocarnos este es un hombre al que hacemos referencia en todos las entregas de nuestra revista, por lo tanto confiamos que no sea un desconocido para todos ustedes.

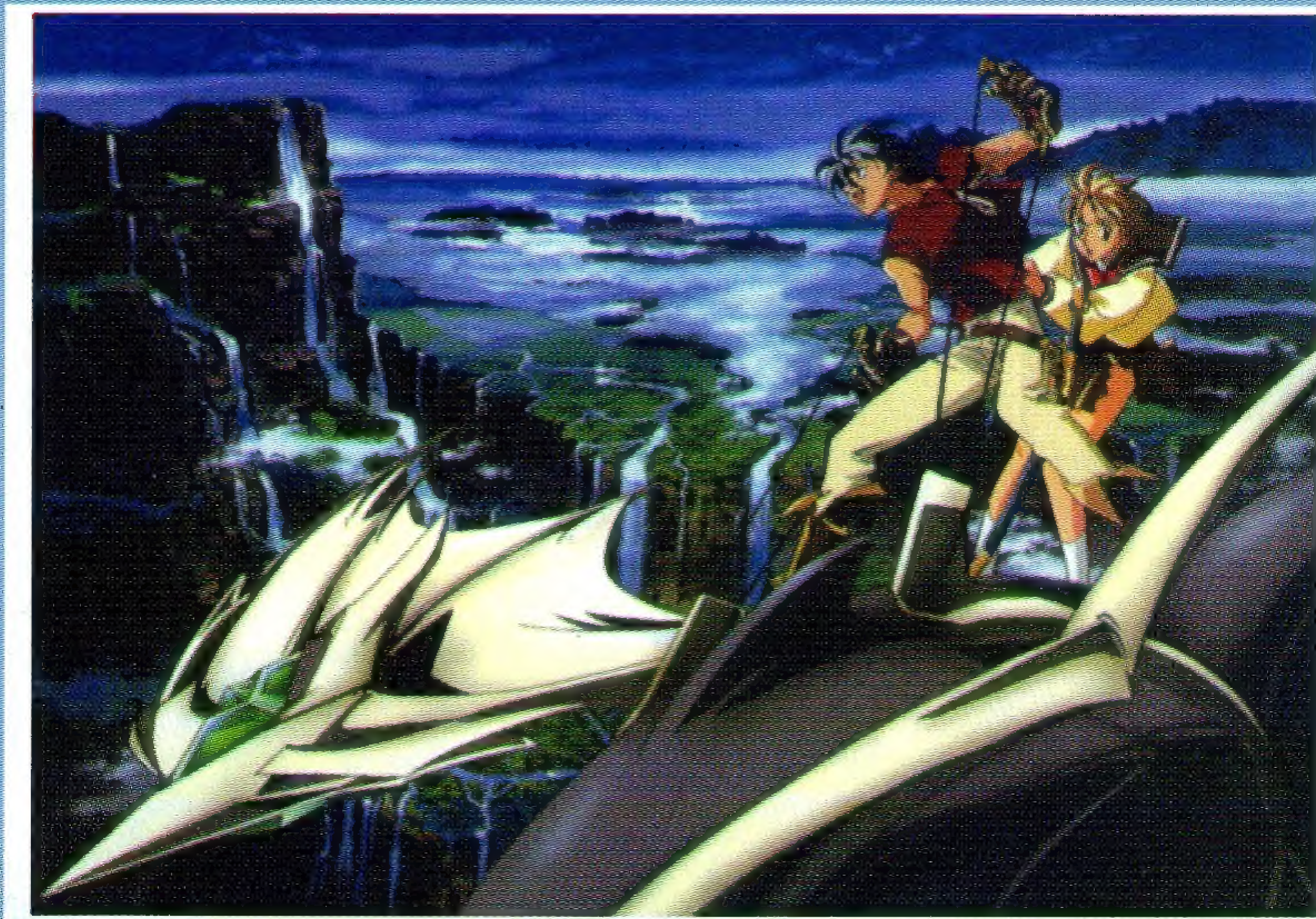
El 'padre' de **Macross** nació en la ciudad de **Toyama** el 20 de febrero de 1960.

Su firma pasó por casi todos los grandes éxitos animados del **Japón** (aunque a veces bajo el seudónimo de **Eiji Kurokawa**) desde los grandes títulos de la 'edad de oro' como **El Capitán Harlock**, **Ulysess 31**, o **Crusher Joe**, principalmente trabajando como diseñador de mecas o naves espaciales.

Siempre fiel a su veta creativa encontró su lugar de la mano de las grandes producciones de **Sunrise**, como por ejemplo la aclamada **Gundam 0083**; sin embargo su talento lo llevó a crear sus própios clásicos, tal es el caso de toda las saga de **Macross**, **Escaflowne** -que hoy nos ocupa- y posteriormente **Earth Girl Ajuna** (que acaba de terminar de ser emitida a lo largo de trece episodios).

Además aportó su cuota de talento en filmes tales como **Ghost in the Shell**, **Patlabor** y en los grandes monstruos del '90 como **Ao no rokugo**, **Outlaw Star**, **Cowboy Bebop**, etc.

Pero sin duda su legado al mundo de la ciencia ficción es la invención de los cazas transformables de **Macross**, las fabulosas **Valkyrias**.





Mucho se ha especulado también sobre que **Escaflowne** fue la respuesta de **Sunrise** al éxito sin precedentes de **Evangelion** en su país de origen; y en honor a la verdad, aunque en nuestras videocasseteras la batalla entre ambas series se libraba mes a mes (los videos tardaban bastante en llegar desde el exterior) en **Japón** no fue precisamente esto lo que ocurrió en realidad.

Shoji Kawamori había estado dándole vueltas al concepto de esta serie mientras deambulaba por los bosques de **Nepal**, al tiempo que **Ideaki Anno** y el staff de **Gainax** trabajaba afanosamente para sacar al aire los episodios semanales de **Nadia, the Secret of Blue Water**, es decir años antes de que **Eva** fuera siquiera concebida.

Lo que es más: todos conocemos la historia de que **Anno** escribió la primera parte del guión de su obra cumbre antes de una terrible crisis depresiva que lo llevó a dejar de trabajar por largo tiempo. Pues bien, mucho tiempo antes de todo esto **Sunrise** ya daba el visto bueno para la preproducción de **Escaflowne**...

...Y sin embargo, cierto es que debido a los avatares del animé televisivo **Evangelion** logró opacar bastante a la querida **Escaflowne**, todo porque a **Hitomi**, **Van** y **Allen** les tocó salir al aire tan sólo un mes después del fin de la emisión del suceso de la temporada. (**Eva** se emitió desde octubre del '95 hasta marzo del '96 y **Escaflowne** ocupó la franja horaria de las 18:00 hs. entre abril y septiembre del mismo año).

Esto trajo como consecuencia que buena parte del merchandising que iba a acompañar a la serie fuera retirado de las líneas de producción, debido al furor que el público sentía por **Nerv** y sus torturados agentes.

Back in Time

Pero volvamos a aquellos días donde al querido **Shoji** se le había ocurrido una historia totalmente diferente a la creación que lo hiciera famoso y respetado en el mundillo del acetato nipón: la saga de **Macross**.

Sin sospecharlo siquiera, esa idea preliminar que parecía tan perfecta iba a sufrir más de un cambio en el proceso de transformarse en un animé hecho y derecho, cambios que como veremos terminaron alejándola bastante de lo que **Kawamori** había escrito.

En primer lugar, porque la aventura imaginada por este creador se centraba en un puñado de sobrevivientes en un lugar aislado y remoto. No existía siquiera el personaje de **Hitomi**, la heroína, pero sí había un par de ejes narrativos definidos: el de que los protagonistas pudieran 'adivinar' el destino y el de buscarle una nueva vuelta de tuerca al tema de los robots gigantes.

Marchas y contramarchas

Nadie se atrevería a pensar que a un artista consagrado como **Kawamori** le pondrían unos cuantos 'peros' al proyecto, pero los directivos de **Sunrise** habían contratado a unos tipos bien grosos para que el producto final fuera un éxito indiscutido.

En la mesa de trabajo **Shoji** se encontró de pronto con un tal **Nobuteru Yuuki** (que se moría de ganas de rediseñarle todos los personajes), el confianzudo **Hajime Yadate**, el diseñador de mecas **Kimitoshi Yamane** y el futuro director de la serie **Kazuki Akane**, que por aquel entonces no tenía ni idea de cómo se tenía que hacer el trabajo.

Sin embargo, pronto empezaron a revolverle todos los papeles al pobre **Kawamori**, ¡al punto que terminó ocupando el cargo de 'supervisor y coordinador' de la serie que él mismo había inventado!

LOS MECAS

Además de **Kawamori**, dos personas fueron las principales responsables del diseño de los mecas de esta serie. Habiendo trabajado previamente en grandes obras (como la mencionada **Gundam 0083 Stardust Memories**), **Hirotoshi Sano** y **Kimitoshi Yamane** (**Cowboy Bebop**, **Bubblegum Crisis**) cumplieron un rol fundamental en lo referente a la creación de los poderosos **Guymelefs** de **Tenku no Escaflowne**.





MAAYA SAKAMOTO

El talento de esta chica tanto para el doblaje como para el canto la ha llevado a realizar una meteórica carrera, habiendo grabado varios discos con la responsable de la banda de sonido de esta serie, la incomparable **Yoko Kanno**.

Maaya nació el 31 de marzo de 1980 y su debut como seiyu (dobladista) del personaje de **Hitomi Kanzaki** ocurrió cuando tenía 16 años de edad.

En la actualidad ha lanzado al mercado tres discos solistas (**Grapefruit**, **Dive**, **Hotch Potch** y **Lucy**, todos producidos por **Yoko Kanno**).

Su actual trabajo como profesional del doblaje es para el nuevo animé -aún no estrenado- **Clover** del grupo **Clamp**, donde interpreta a la protagonista: **Suu**.





Durante los siguientes cuatro años, más gente se incorporó al proyecto y otros abandonaron el barco: el talentosísimo pero temperamental director **Yasuhiro Imagawa** (¡pobre **Imagawa**!, responsable de **Giant Robo**, **Xabungle**) se encontraba entre estos últimos, pero no sin antes haber puesto su toque personal a la obra.

Ya se había decidido que la protagonista sería una chica estudiante de secundaria y que la onda de la serie sería decididamente shojo, es decir destinada a un público femenino, con grandes dosis de romance y de galanes acaramelados.

Imagawa también había decidido llamar a la serie **Escaflowne** en honor a **Escaflown**, el hermano del **Rey Pescador** en la leyenda del **Rey Arturo**.

La ambientación medieval seguía estando, ¿pero qué hacer entonces con todas las mecas, los personajes rudos y escenas de combate que se habían planeado en un principio?

El encargado de armar el rompecabezas fue el pobre **Akane**, que debía lidiar con dos problemas al mismo tiempo: la vorágine del ritmo de trabajo y la avasalladora cantidad de ideas que se iban acumulando para el proyecto, que contrastaban con la dura realidad de que nunca antes había dirigido a tanta gente en su vida.

Por otra parte, **Osaka Hiroshi** y **Hirotoshi Sano** se habían incorporado al grupo como directores de animación y de elementos mecánicos respectivamente.

La Visión de Kawamori

Fácil resulta suponer que de lo que había pergueñado el autor de **Macross** en aquel lejano bosque helado poco quedaba... y era cierto; por eso tal vez el hombre se dedicó con más énfasis a trabajar en el desarrollo del manga, que se publicó por primera vez en 1995, junto con el dibujante **Katsu Aki**.

Los -hasta el momento- 39 episodios planificados, fueron reducidos a 26 debido a una decisión unilateral del produtor de la casa matriz, el **Sr. Minoru Takanashi**, quien argumentaba que había demasiados diálogos y relaciones interpersonales para llevar a buen puerto una serie de acción.

¿Una serie de acción, dijimos? ¡Sí!, gracias a este acertado golpe de timón del productor, **Escaflowne**, después de tantas idas y venidas, volvía a tomar el rumbo originalmente trazado.

La historia del mundo paralelo de **Gaia** conjugada con el del Japón actual estaba sellada, aunque todavía quedaban algunos escollos por resolver: los personajes plantados por **Nobuteru Yukii** eran difíciles de animar, los combates de los **Guymelefs** parecían imposibles de llevar a cabo en los plazos establecidos... y como si esto fuera poco a alguien se le ocurrió que la gigantesca armadura blanca se podría transformar en un no menos gigantesco dragón volador... ¿a quién habrá sido?

Sin embargo, y como todos sabemos, las cosas anduvieron sobre rieles, y el esfuerzo de tantos artistas de renombre dio sus mejores frutos.



La música y el doblaje

Para dar vida a los personajes de **Escaflowne**, y en especial para la protagonista llegada de la **Luna Fantasma**, la producción se había inclinado por audicionar nuevos talentos en lugar de contratar a los profesionales de siempre.

Finalmente se decidieron por una ignota jovencita de nombre **Maaya Sakamoto** para el rol principal de **Hitomi Kanzaki**.

El apartado musical estaría a cargo de una amiga de **Kawamori**, la talentosa compositora **Yoko Kanno**, que por aquel entonces no era tan famosa como ahora, y su mayor logro consistía en haber sido la mujer tras la banda de sonido de **Macross Plus**.

Así, **Kanno** hizo frente al desafío y decidió escribir todos los pasajes musicales para las secuencias de acción, combates, monstruos y demás rarezas, prestando mucho detalle al hecho de que **Gaia** y la **Tierra** deberían tener climas musicales sumamente diferentes.

Para el resto de las composiciones más suaves y románticas se valió de la ayuda de **Hajime Mizoguchi**, con quien grabara los diferentes temas en lugares y con músicos de distintas partes del planeta como **Varsovia**, **Roma** y por supuesto **Japón**.

Inevitablemente, **Maaya Sakamoto** y **Yoko Kanno** se encontrarían para grabar algunos temas para la serie (incluido el opening **Yakusoku wa Iranai**) a partir de lo cual se forjaría una estrecha amistad entre ambas y una fructífera relación comercial, ya que el futuro de **Maaya** como cantante solista era absolutamente brillante (ver recuadro).

Usando la compu

Por otra parte, se avecinaban grandes cambios en la tradicional estructura de trabajo en el campo de la animación tradicional.

Kawamori había experimentado lo suficiente en materia de animación digital con **Macross Plus** como para poner en evidencia las ventajas de utilizar este tipo de herramientas.

Por aquel entonces, lo más avanzado en software para crear animación eran dos programas llamados **Retas** y **Animo**. El primero permitía fundir imágenes creadas en la computadora con las dibujadas por los ejércitos de entintadores de Sunrise, mientras que el segundo venía siendo probado con muy buenos resultados en los estudios de la **Warner Brothers**.

Afortunadamente, el director de la serie no echó mano del 3D sino

que sólo inicialmente se limitó a utilizar la magia digital para dar efectos y texturas. La piel del dragón que aparece en el primer episodio, y el sorprendente efecto de las capas de ocultamiento de los gigantescos **Alseides**, son el resultado más evidente en este campo y que por aquel entonces hicieron temblar a la competencia, especialmente tras la emisión del segundo episodio, uno de los más espectaculares de toda la serie.



La Historia

Tal como quedó finalmente conquistado, **La Visión de Escaflowne** terminó por narrar las vicisitudes de **Hitomi Kanzaki**, una estudiante de secundaria como tantas otras del **Japón** de mediados de los noventa que, pese a tener una vida social un tanto complicada, no se da la cabeza contra las paredes.

La chica es bastante buena en la pista de atletismo, pero es aún mejor adivinando el futuro de sus amigos merced a unas cartas de **Tarot** de las cuales nunca se desprende.

Sin previo aviso, comienza a ser víctima de todo tipo de sueños y visiones que la transportan a lugares y paisajes exóticos, salidos de muerte y destrucción.

Al mismo tiempo que su mundo de ensueño se tiñe de rojo, su vida real afrontaba el terrible hecho de que el chico de quien gusta en la escuela ha decidido marcharse al extranjero en busca de un futuro mejor. Frustrada por este hecho, decide declarar su amor al **Superior Amano (Amano Senpai)**, en un lugar que no les es ajeno a ambos: el campo de deportes de la escuela.

Dispuesta a batir su propio récord de velocidad y a ganarse el corazón de su amor, **Hitomi** se lanza a la carrera al tiempo que una extraña figura se interpone en su camino, tal como la había vivido en una de sus extrañas premoniciones.

Los acontecimientos se precipitan cuando el recién llegado **Van Fanel** emprende la caza de un dragón en medio del patio del colegio, epopeya que se ve coronada por un rayo de luz enceguecedor que transporta a la chica y al joven guerrero a un lugar donde en el horizonte se puede divisar la **Tierra** y la **Luna**: el extraño mundo de **Gaia**.

Pero todo esto ya lo saben, y si no, ¿qué esperan para verlo? es una gran oportunidad para disfrutar de una de las mejores series de anime de todos los tiempos.

La versión traducida en **México** que actualmente está en la pantalla de **Magic Kids** es una de las versiones más logradas de las que hayamos tenido oportunidad de ver de la mano de la conocida empresa **Intertrack** (de hecho es muy superior al lanzamiento previo en español de la mano de **Selecta Video**, que a pesar de haber sido supervisado por los otakus más herméticos de la Madre Patria, incurría en terribles errores de doblaje, interpretación y traducción).

Como si esto fuera poco, el Estudio Pappa dejó los temas de opening y el ending en japonés, lo cual es un verdadero hallazgo.

Los nombres, salvo pequeños detalles de pronunciación, son los correctos, lo mismo ocurre para con las distintas denominaciones de razas y ciudades (salvo el **Escaflowne**, que en el original se pronuncia con la "e" final, el **Crusade** al cual se lo menciona como **Crucero** y el reino de **Asturia**, que el doblaje que hace la voz de **Allen** confunde en más de una ocasión con **Austria**).

La elección de las voces es algo discutible (personalmente la voz de **Hitomi** y de **Mogura Otoko** (el topo) no son de nuestro agrado) pero no son obstáculo para acercarnos a esta fascinante obra, de la cual en este número de **Nuke** les ofrecemos la correspondiente guía de personajes, episodios, bandas de sonido y art books, además de un extenso informe sobre la película recientemente estrenada en **Japón**.

Pero esto no termina aquí, en el próximo número analizaremos las distintas versiones del manga, el merchandising, las maquetas y varias sorpresas más que les tenemos reservadas... por ahora, con ustedes... ¡**Escaflowne**!



Cel original de animación donde se puede ver a **Van Fanel** en acción

NOBUTERU YUKII

Otro de los grandes nombres detrás de esta obra y uno de los dibujantes más conocidos en Occidente gracias a su diseño de personajes para **Record of Lodoss War**, **Alita: Angel de Combate**, **The Five Star Stories** y **X** (La película basada en el popular manga de **Clamp**).

Yukii comenzó su carrera como animador freelance y pronto hizo contactos con los grandes del anime de nuestros días como **Haruhiko Mikimoto** o **Hideaki Anno**.

Nació el 24 de noviembre de 1961 y su último trabajo hasta la fecha fue la versión cinematográfica de Escaflowne, donde rediseñó los excelentes personajes que había creado para la serie, dándoles un look mucho más tosco y duro que no terminó de convencer a los seguidores de la misma.

Las voces en castellano

Hitomi Kanzaki: Alma Wilhelmy
Van Fanel: José Gilberto Vilchis
Allen Shezar: Oscar Flores
Dilandau Albatou: Víctor Ugarte
Gaddeth: Genaro Vásquez
Princesa Millerna: Martha Covarla
Folken Fanel: Jorge Santos
Lord Dornkirk: Federico Romano
Dryden: Jorge Ornelas
Yukari Uchida: Martha Cevallos
Susumu Amano: Oscar Flores
Abuela de Hitomi: Martha Covarla



Vargas Ganesha
(Voz, Tesou Genda)

Fue el mejor de los Maestros de Armas de **Fanelia**. Tras la muerte del **Rey Coan** se encargó del adiestramiento de **Van**.

Allen también se contó entre sus discípulos más destacados. Lamentablemente este valeroso hombre pierde la vida a los 70 años durante el devastador ataque del **Zaibach** a **Fanelia**, pero con su sacrificio logra que nuestros héroes puedan huir y cobrar venganza.



Van Slanzar de Fanel
(Voz, Seki Tomokazu) y
Folken Lakur de Fanel
(Voz, Jouji Nakata)



Van nació el 12 de Blanco de Luna (mes de abril terrestre), tiene 15 años, mide 1,65 m. y es el responsable de 'despertar' al **Escaflowne**.

Es el único ser de **Gaia** transportado a la **Tierra** para dar caza a un dragón y conseguir su corazón o energist, lo que a la vuelta lo consagrará como rey de Fanelia, su ciudad natal. En esta travesía conocerá a **Hitomi Kanzaki**, una chica que alterará para siempre el destino de su vida y de quien se terminará enamorando a pesar de las dificultades que le esperan.



Folken es el hermano mayor de **Van**, quien no pudo acceder al trono debido a su fracaso al intentar vencer al dragón para obtener el energist; perdió el brazo derecho en el intento. Desterrado, encuentra lugar entre la gente del **Imperio Zaibach** donde **Dornkirk** lo nombra su estratega en jefe y cura sus heridas, todas excepto las de su espíritu. **Folken** ansía lograr que su hermano menor se una a la causa de la **Utopía Perfecta** para **Gaia**, pero el menor de los Fanel tiene otras ideas en mente.

Folken tiene 25 años, nació el 17 de Púrpura de Luna (febrero) y mide 1,93 m.





Merle - Meruru
(Voz, Otani Ikue)

Es una de las tantas criaturas con forma antropomorfa que habitan **Gaia**. Su aspecto la asemeja a un felino. Nació el 30 de Naranja de Luna (junio), tiene 13 años y mide 1,5 m. Vivía en **Fanelia** junto a **Van** aunque eventualmente se verá desplazada por Hitomi. Sin embargo, su carácter despreocupado quitará peso al asunto.

Abuela de Hitomi

Ella le regaló a **Hitomi** el pendiente y las cartas de Tarot. El colgante había sido un obsequio del padre de **Allen**, quien se lo dio a la mujer cuando ambos coincidieron en **Gaia**. En más de una ocasión será la piedra del collar de **Hitomi** la que desencadene los acontecimientos en el extraño mundo paralelo.

Yukari Uchida

(Voz, Mayumi Izuka)

Es la compañera de escuela de **Hitomi** y su amiga íntima. Aunque nunca lo confiesa ella está enamorada del mismo chico que la protagonista: **Susumu Amano Senpai**.

Susumu Amano (Superior Amano)

(Voz, Shinichiro Miki)



Amano Senpai ha destacado en la secundaria **Kamamura Kita** debido a sus grandes capacidades como atleta. Tiene 17 años y mide 1,85 m. Su decisión de abandonar la escuela en pos de forjar su futuro como corredor en el exterior precipita a **Hitomi** a hacerle saber cuán importante es para ella, desafiándolo a que le dé su primer beso.

Amano parece estar enganchado pero **Yukari** siempre se las ingenia para interrumpirlos cuando están a solas; debido a que aunque ninguno de los dos lo saben, la amiga de **Hitomi** también está enamorada en secreto de **Susumu**.

Su semejanza con **Allen** es más que notoria.

Celena, Leon y Encia Schezar



Celena es la hermana desaparecida de **Allen**, quien fuera raptada muy de chica.

Leon, padre de ambos, abandonó el hogar en pos de descubrir el misterio de **Atlantis**. Tras un encuentro místico muere en un confuso episodio. Sin embargo, su diario de viaje llega hasta las manos de su esposa, quien fallece poco tiempo después.

Allen Crusade Schezar

(Voz, Shinichiro Miki) y

Hitomi Kanzaki

(Voz, Maaya Sakamoto)



Allen tiene 21 años, nacido el 3 de Azul de Luna (noviembre). Es el más fachero de todos y por eso se termina volteando a medio **Gaia**. Cuando no está persiguiendo alguna minita hace gala de sus habilidades como **Caballero del Cielo de Asturia**, una orden de legendarios samurais. De chico sufrió la pérdida de su madre, el abandono de su padre y la desaparición de su hermana menor, **Serena**. Es dueño de la **Crusade**, una nave de guerra construida gracias a la utilización de rocas gravitacionales. Es un formidable guerrero y es sumamente respetado tanto por amigos como enemigos. Su **Guymelef** es el **Scherezade**.

Hitomi Kanzaki es una estudiante japonesa de 15 años de edad, mide 1,60 y su cumpleaños es en diciembre. Es bastante buena en la pista de atletismo y adivinando el futuro de las personas gracias a sus cartas de Tarot. Su abuela parece haber tenido un pasado misterioso, estrechamente ligado con las circunstancias que la terminan transportando al extraño mundo de **Gaia** merced a un pendiente que siempre lleva consigo. **Hitomi** se enamorará de **Van** en la nueva tierra pero varias veces se sentirá atraída por **Allen**, quien en su momento hasta le pedirá matrimonio.

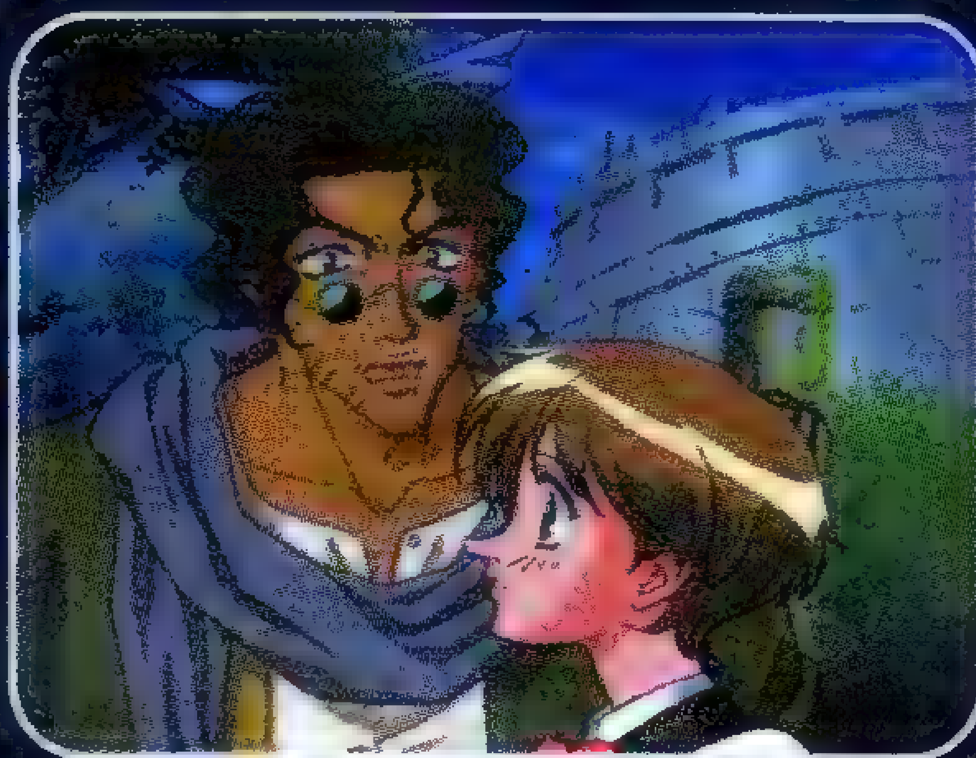


Dryden Fassa
(Voz, Joruta Kosugi) y
Millerna Sara Aston
(Voz, Mayumi Izuka)

Dryden nació el 25 de Amarillo de Luna (mayo), por lo que su edad es de 21 años. Mide 1,89 m. y sus mayores tesoros son su riqueza monetaria y su sabiduría.

Sin embargo, tantos años de estar dedicado a la lectura y a los negocios hacen que pronto se convierta en uno más de nuestros héroes, dando rienda suelta a su espíritu de aventura. Su conocimiento sobre el portal de Atlantis juega un rol fundamental en la misma.

Está comprometido con **Millerna Sara Aston** pero aunque llegan a las puertas del matrimonio la relación fracasa.



Millerna tiene 15 años, nacida el 24 de Verde de Luna (abril).Es la princesa de **Asturia** y la menor de las tres hijas del **Rey Aston**. Cuando se pone al tanto de la situación de **Allen** y el resto del grupo, decide seguirlos a pesar de la oposición de su padre. Aunque tiene un compromiso formal con **Dryden** -por razones económicas- está profundamente enamorada del joven **Schezar**.

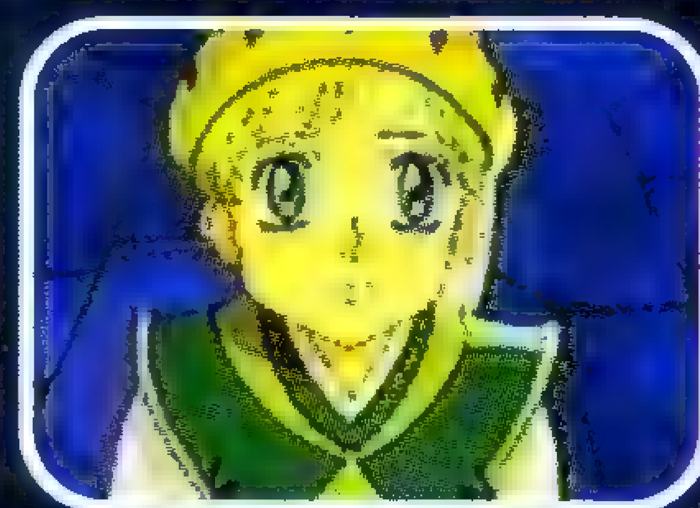
Tiene grandes conocimientos de medicina.



Marlene Erisha Aston
Eries Aria Aston y
Chido

Marlene fue la hija mayor del **Rey Aston** de **Asturia**. Contrajo matrimonio con **Duke Freid**, rey de **Freid** y dio a luz a un hijo varón antes de morir: **Chid**, aunque heredero al trono su verdadero padre es **Allen Schezar**.

Eries es la hermana mayor de **Millerna** y es la única que asume su responsabilidad política. Tiene 21 años y es la única que está al tanto de los secretos de alcoba de la familia real.





Dornkirk (Isaac)
(Voz, Masato Yamanouchi)

Además de ser el Emperador de **Zaibach**, este personaje es el más misterioso de todos ya que tiene unos 200 años de edad y, como se deja entrever en la serie, es nada más y nada menos que el prestigioso científico **Sir Isaac Newton**.

¡Aparentemente, el pobre **Isaac** fue transportado a **Gaia** en forma semejante a como le ocurrió a **Hitomi**!

El anciano ha logrado reconstruir la maquinaria atlante a través de la cual logrará el estado de perfección para todos los habitantes del extraño mundo, tanto a través de los secretos de Atlantis como de su pasión por la alquimia, sosteniendo la postura de que el destino de los hombres puede alterarse a través de los ingenios de su laboratorio.

Sin embargo, sus planes se verán frustrados por la traición de su brazo derecho (mecánico) **Folken-sama**.

Sus conocimientos han logrado que su Imperio poseea un notable avance tecnológico en comparación con el resto de los países de **Gaia**.





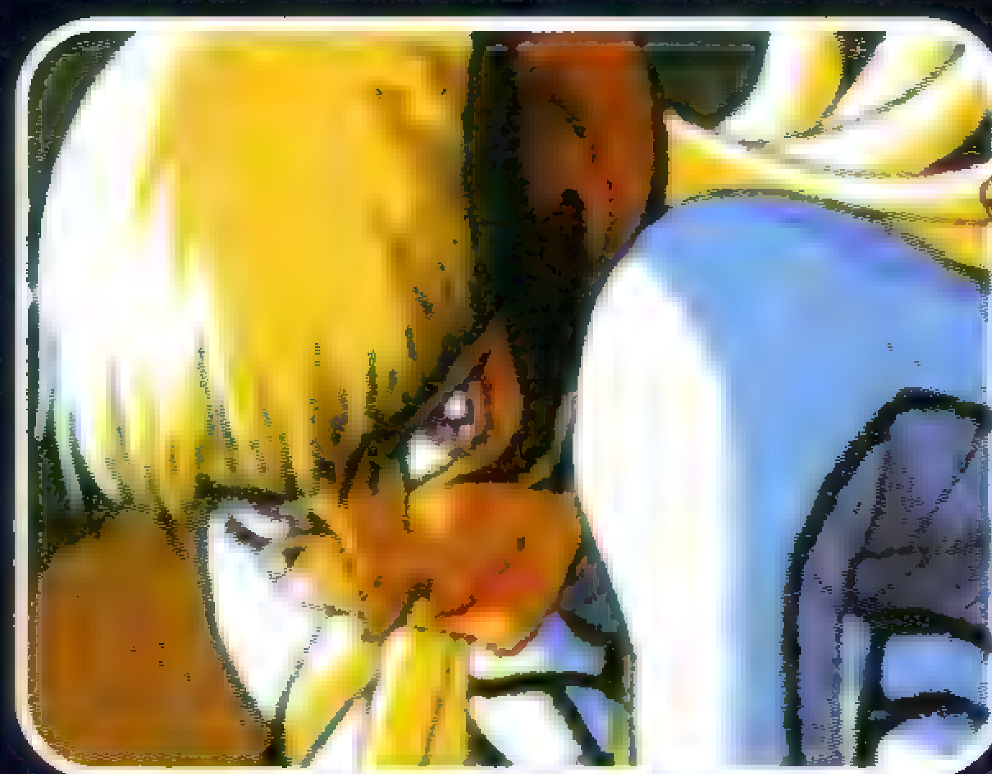
Naria y Eriya
(Voces, Yuri Amano y Narumi Hidaka)

Ambas chicas gato tienen 18 años de edad. De niñas, **Folken** les salvó la vida y desde entonces permanecieron junto a él para amarlo y servirle.

Ambas hermanitas están mucho más fuertes que **Hitomi** y todas sus compañeritas de colegio juntas y ni hablar de las princesas que se tumbó **Allen**, por no humillar a **Merle**; sin embargo, la vida de ambas será corta y angustiante merced al fallido experimento al que las somete **Folken**.

Nadia se distingue de su hermana por tener la cabellera levemente grisácea, en lugar de dorada como **Eriya**.





Dilandau Albatou
(Voz Minami Takayama)
y los **Dragon Slayers**

Dilandau nació el 8 de Rojo de Luna (agosto), tiene 15 años y mide 1,75 m.

Es un tipo extraño, histérico y por demás sádico. Otras de sus virtudes son las de ser un tanto piromaníaco y destructivo.

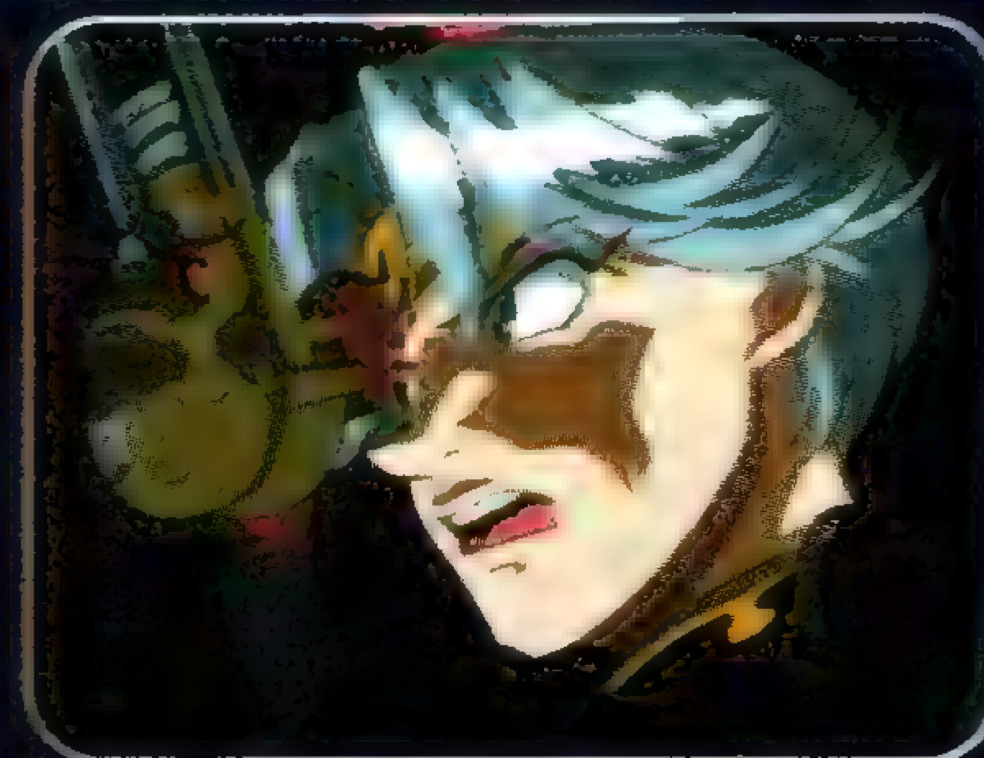
Está obsesionado por matar a **Van Fanel** y a **Hitomi**, sobre todo por la herida que el insolente rey de **Fanelia** le provocara en su bello rostro.

Dilandau posee su propio **Guymelef** rojo y de última generación, bautizado **Alseides**, cortesía de su lealtad para con el **Imperio Zaibach**.

Además es el líder de los **Dragon Slayers**, un grupo de élite que parece estar más preocupado por las últimas tendencias en cuanto a moda y maquillaje que por capturar al **Escaflowne**, pero que a la hora del combate presenta dura batalla.

De entre los **Dragon Slayers** el que más destaca es **Miguel Lavariel**, pero como el resto de los chicos del grupo tendrá un final trágico que ni siquiera con los avanzados **Guymelef** con sistema de ocultamiento podrán eludir.

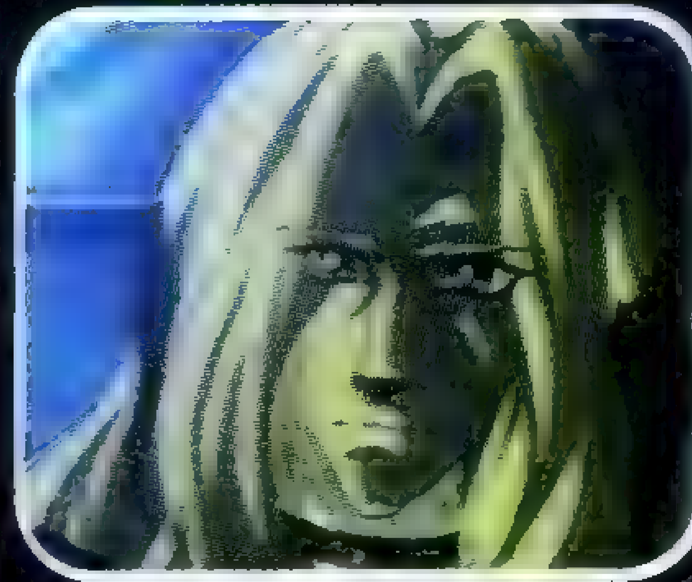




Jajuka
(Voz, Kouji Tsujitani)

Jajuka se convierte en el único hombre (perro) de confianza de **Dilandau** tras la muerte de todos los **Dragon Slayers**. Tal era la devoción por su superior que termina muriendo por él a la edad de 21 años. ¡Sin duda es el personaje con más chapa de esta historia!

¡Jajuuukaaaa!



LOS ENERGIST

Constituyen la forma de energía básica de **Gaea** y **Atlantis**, que sirven para vitalizar a las armaduras de combate o hasta para viajar desde una dimensión a otra.

Las más poderosas son aquellas que se encuentran dentro de los dragones y que han sido 'purificadas' por estos, como la que **Van** utiliza para despertar a **Escaflowne**. De su color se desprende su potencial, siendo las rojas las más poderosas, seguidas de las púrpuras y verdes.







Alto: 8.2 costa
Largo: 13.5 costa (Dragón)
Peso: 7.5 peizo

Escaflowne de Fanelia



El **Escaflowne** fue fabricado por la gente de **Ispano** tras 150 años de desarrollo. Pertenece al reino de **Fanelia** y exige un pacto de sangre con su piloto, en este caso **Van Fanel**.

Para funcionar requiere de tres energist (dos verdes y una roja) además del corazón de dragón que el aspirante a manejarlo debe 'fusionar' en la armadura.

De todos los **Guymelef** conocidos, **Escaflowne** es el único capaz de transformarse en otro meca totalmente diferente con forma de **Dragón Volador** (en esta modalidad el piloto queda fuera de la cabina). Además, la fabulosa máquina de guerra posee una poderosa espada.

Sin embargo, el pilotearlo exige un alto grado de entrega por parte de su dueño, ya que el mismo 'se hace uno' con el cuerpo del que lo maneja y, si es dañado considerablemente en el exterior, el humano dentro también sufrirá las heridas en carne propia. En la película (ver página 18) esta simbiosis entre piloto y meca es aún más completa, llegando a extraer la sangre del piloto durante el proceso de asimilación. También el sistema nervioso central del humano atrapado en su interior se unifica al del **Escaflowne** a través de tubos y dispositivos que se insertan en el cuerpo de quien ocupa su cabina de mando.







Oreades
Alto: 7.8 costa
Peso: 7.6 peizo

Alseides, Oreades y Teiring de Zaibach

Estos **Guymelef** son producidos en las fábricas del **Imperio Zaibach** como parte fundamental del poderío de su ejército. Utilizan los avances tecnológicos desarrollados por las investigaciones de **Folken** como ser un dispositivo de ocultamiento con forma de capa que los convierte en 'gigantes invisibles' ante los ojos del enemigo (pero no funciona en vuelo). Complementariamente poseen como armas sendos dispositivos que permiten arrojar líquido **Kuriima** (semejante al metal) moldeable en distintos tipos de formas (lanzas, garras, etc.). Estos dispositivos se denominan **Crima Claws**.

Algunas unidades también poseen lanzallamas. Los modelos utilizados por **Dilandau** y **Jajuka** son versiones mejoradas de los mencionados y se denominan **Oreades**, que utilizan dos energist en los hombros.

Otro tipo de meca es el **Teiring**, específicamente diseñado para el vuelo de alta velocidad, piloteados por **Naria** y **Eriya**.

Scherazade de Asturia



Oreades
Alto: 8.1 costa
Peso: 6.9 peizo



Este **Gumelef** es propiedad de **Allen Schezar** y no está construido con la misma tecnología de los anteriores, por lo que su manufactura es de menor calidad que el **Escaflowne** o los **Alseides**; sin embargo a la hora de la batalla ha demostrado ser capaz de hacerles frente y hasta derrotarlos gracias a la pericia de **Allen** a los mandos.

LOS ATLANTES



La civilización perdida de la **Atlántida** era poseedora de una tecnología capaz de convertir los sueños y pensamientos en hechos reales. Sin embargo, a pesar de este prodigioso descubrimiento, la misma sucumbió por razones inexplicables.

Van Fanel es por línea materna descendiente directo de esta raza de seres alados.

Gaia

Es un planeta con características topográficas y climáticas similares a las de la **Tierra** que existe en una 'dimensión paralela' Este planeta fue creado por los habitantes de **Atlantis** en un intento desesperado por salvar su sociedad.

Desde **Gaia** se puede observar la **Tierra** (**Maboroshi no Tsuki / Luna Fantasma**) y nuestra verdadera **Luna**.

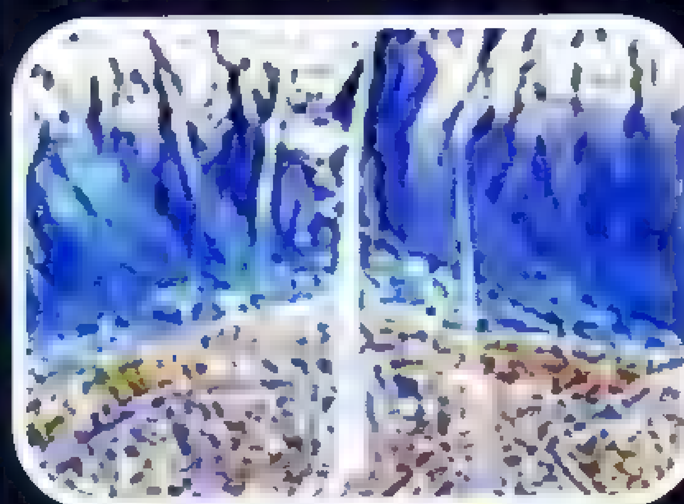


Asturia

Es el territorio del **Rey Aston** y hogar de **Allen Schezar**.

Asturia basa su economía fundamental en el comercio gracias a su magnífico sistema de puertos y canales de transporte marítimo y fluvial.

La ciudad capital es **Palas**.





Fanelia

Este reinado fue devastado por las fuerzas del **Imperio Zaibach** tras la coronación de **Van Fanel**, muy a pesar que de que su protector fuera el legendario **Guymelef Escaflowne**.

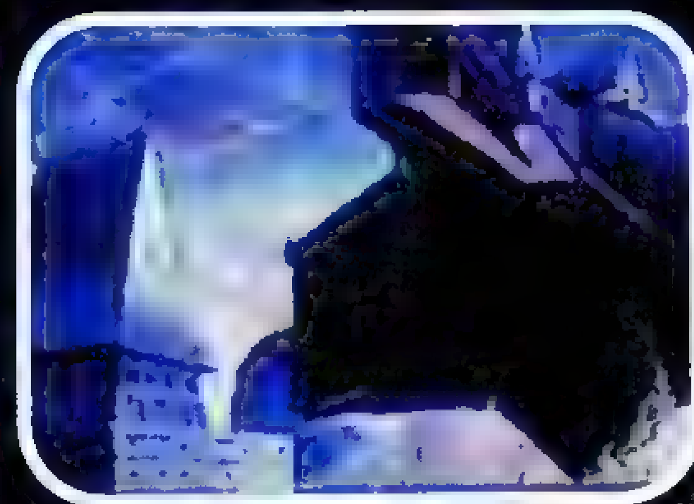
Antes era una zona prominentemente agraria.





Freid

Freid es el bastión espiritual de **Gaia**, en él se encuentran los monjes del templo **Fortuna**, guardianes de la espada que activa los secretos de la civilización de **Atlantis**. Durante años estuvo regida por **Duke Freid**, viudo de la hija mayor del **Rey de Asturia**, pero tras su muerte el sucesor es **Chid** (su hijo ilegítimo de padre rubiales).





Basram

Primer estado republicano de **Gaia**, si bien su poderío tecnológico no está a la altura del **Imperio Zaibach**, es la nación más evolucionada después de éste.

EL PORTAL DE ATLANTIS

Está ubicado en la árida región de **Asgard**, una zona prácticamente desconocida. Se dice que quienes entran allí podrán develar los secretos de la civilización perdida.



Imperio Zaibach

Sede del gobierno de **Dornkirk** y polo industrial y tecnológico que intenta dominar el resto de los países de **Gaia**.

El humano conocido en nuestro mundo como **Sir Isaac Newton** pretende utilizar los secretos de los atlantes para convertir al planeta en un lugar de convivencia perfecta, una eterna utopía.



LOS COMPACTOS



1 Yakusoku wa Iranai
2 Flying Dragon
3 Dance of Curse
4 Murder
5 Escaflowne
6 Angel
7 Cubic
8 Romance
9 Ne zu mi
10 Wings
11 Gloria
12 Eyes
13 Empty the Pocket
14 White Dove
15 Mystic Eyes
16 Deja Blue

Escaflowne Over the Sky

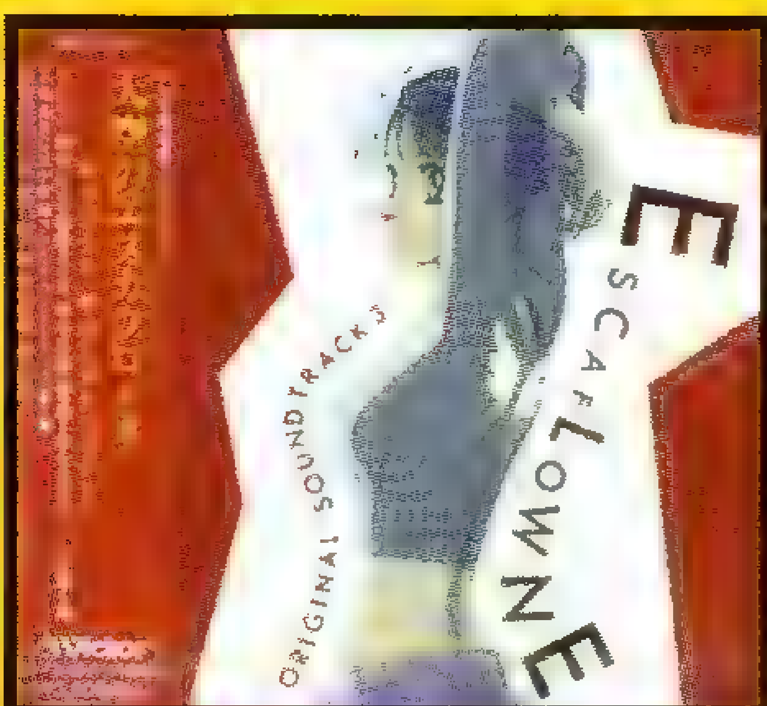
Este compacto es simplemente perfecto y pieza clave de tu colección si buscás la música de la serie.Los temas de opening y ending están en versión extendida.El resto de los temas son maravillosos. Lo único que falta es la cortina del separador.



1 The Vision Of Escaflowne
2 Fanelia
3 Ask the Owl
4 Charm
5 Country Man
6 A Mole Man
7 Cradle Song
8 Machine Soldier
9 Shadow of Doubt
10 A Far Cry
11 Market Place
12 Medicine Eater
13 Godds Drunk
14 Cat's Delicaty
15 Love
16 Hitomi Theme
17 If You

ORIGINAL SOUNDTRACK II

Un compacto complementario al primero, dedicado fundamentalmente a los temas instrumentales que nos ofrece una recorrida musical de amplio espectro (rapsodia, tecno, sonidos árabes, etc).



1 Short Notice
2 Arcadia
3 Epistle
4 Farewell
5 Aoi Hitomi
6 Perfect World
7 I Recommend Instincts
8 Scrappy
9 Shrilly
10 Revenge
11 Illusion
12 Blaze
13 Fatal
14 Hikari no naka he
15 Again

ORIGINAL SOUNDTRACK III

Más temas de la serie, pero muchos repetidos de los compactos anteriores. Fundamentalmente son variaciones sobre los temas que se editaron anteriormente. Sólo para fanáticos.



1 Yasukokuwa Iranai
2 The Vision of Escaflowne
3 Memory of Fanelia
4 Dance of Curse
5 Zaibach
6 Flying Dragon
7 Cradle Song
8 Tomodachi
9 Bird Cage
10 Chain
11 Epistle
12 Perfect World
13 Blaze
14 Hitomi Theme
15 Angel
16 Neko no Kimochi
17 Arcadia
18 Kaze ga fuku ki
19 Mystic Eyes
20 The Story of Escaflowne
End Title

LOVERS ONLY

Más variaciones y algunas sorpresas que no están en el primer compacto (como un opening 'alternativo' y el de la versión televisiva) y mucho bgm, lo cual lo hace el complemento indispensable del primero.



1 Ring (Movie Ver.)
2 First Vision
3 Colors
4 Into GAEA
5 Enter the Dragon Slayers
6 Horse ride
7 Gaean Sheep
8 Regret
9 Bird Song
10 Sora
11 Revival of Alseides
12 The hurt
13 Take my hands
14 Organ Pub
15 What'cha gonna do???
16 Sora's Folktale
17 Invasion of Torushina
18 Dance of curse II
19 Black Escaflowne
20 Tree of hearts
21 We're flying
22 Who will save
23 Final Vision
24 Drinking Song
25 You're Not Alone
00 Call Your Name (Piano Ver.)

ESCAFLOWNE THE MOVIE O.S.T.

El comentario sobre este compacto lo podés encontrar en la página 21.

TERMINAL DOGMA

El tan esperado largometraje decepciona a raudales. Con ustedes, Escaflowne: un embole en Gaia.

Bien, seamos claros. La película de **Escaflowne** reinterpreta los acontecimientos vistos en los 26 episodios de la serie de TV de una manera especial. Especial no significa 'bueno'; diferente, tal vez.

¿Qué nos gustaba de la serie de TV? Nos gustaba la compleja relación entre los variados personajes y lo que aportaba cada uno de ellos a la historia. En la película, los personajes principales sólo son **Hitomi** y **Van**. El resto de la tan extensa galería de personalidades son un mero acompañamiento que no sobresalen en lo más mínimo durante la hora y media de duración de la película. Nada aportan a la historia, en nada se parecen a sus homónimos de la pantalla chica (porque de los manga mejor ni hablar por ahora). **Allen**, **Millerna**, **Dryden** (y la mayor parte de los demás, están únicamente plasmados para acercar la película a la historia que ya vimos en la serie, y surgidos de la mente y la pluma de **Hajime Yadate**, ¡Trampa! Además, la mayoría de ellos no pasan del simple cameo.

El ejemplo más claro lo ponen las hermanitas felinas, cuyo rol en esta película es el de cantar una canción como si fueran dos gatos nocturnos de la noche porteña (valga la redundancia) en el bar de **Dryden**.

¡Ah, porque **Dryden** ahora posee un bar donde se junta la Resistencia!

Está claro además que tanto **Van** como **Hitomi** no poseen la personalidad adecuada para ser los protagonistas totales de una película, justamente los personajes 'secundarios' eran los que le daban vida a la serie. En el filme, **Van** y **Hitomi** carecen absolutamente de gracia y es casi imposible que la audiencia logre identificarse con ambos, ni siquiera con uno de los dos.

Si ya eran un poquito insufribles en la serie, en la película ese sentimiento se multiplica, gracias a que se han acentuado sus peores características. Por ejemplo, **Van** (porque en la película **Van** no es **Van Fanel**, teniendo todos los personajes de **Gaia** solamente su nombre de pila -y qué poca pila que le ponen-), durante la mayor parte de la película muestra una personalidad decididamente cabeza e irracional, convirtiéndose en un verdadero idiota.

¿Nos gustaban acaso los diseños de personajes de la tele?

¡Claro que sí!... Segunda gran decepción: los del largometraje son horribles. Y eso que fueron diseñados por **Nobutero Yuuki**, sin dudas en un mal día.

Es que los narigones tenían lo suyo si los comparamos con estos patéticos intentos de imprimirle a los personajes un toque adulto.

Los rostros de los personajes masculinos son tan feos que asustan a los niños y a los otakus televisivos. No hablemos solo del aspecto gráfico de los personajes, sino también de la caracterización de los mismos. Mientras que en la serie los protagonistas (ya sea principales o secundarios) gozaban de una pequeña chispa de vida que los convertía a cada uno de ellos en algo único, en la película carecen completamente de 'alma'. Son personajes feos que parecen viejos de geriátrico y carecen completamente de encanto. ¿Saben quién es la única que se salva? ¡**Merle**, la chica gato que todos queremos tener! Es la única que no se aleja demasiado a lo que ya conocemos tanto en estética como en cuestión de personalidad...

¿Nos gustaban esos magníficos mechas diseñados por **Kawamori** y las batallas en las que se enfrentaban?

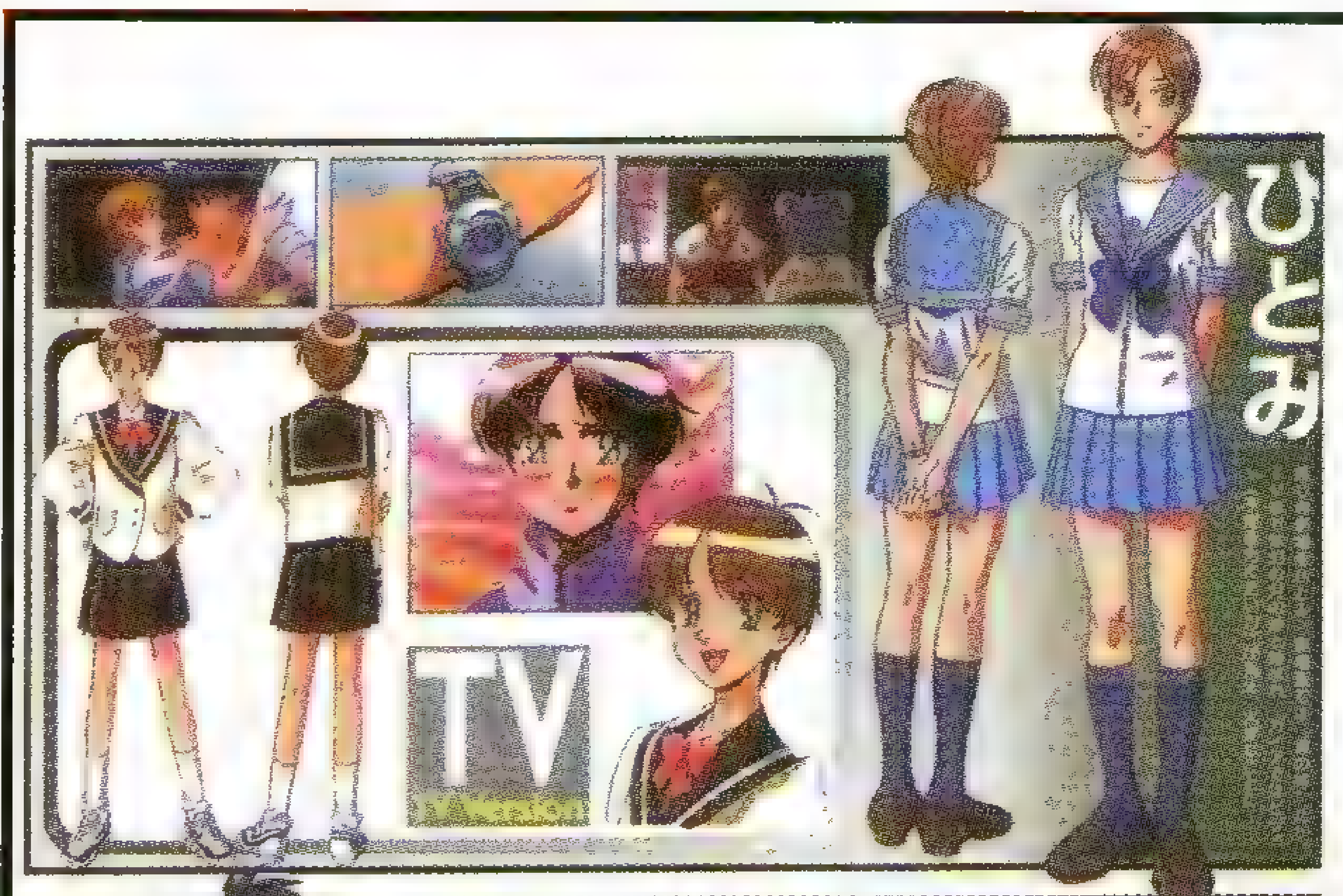
¡Pues en la película sí que los van a extrañar! **Escaflowne** aparece al principio y al final de la misma, y cuando lucha lo hará sólo contra **Dilandau**.

Escaflowne está casi irreconocible y el meca de **Dilandau** es una cosa amorfa, mostrando un pésimo trabajo por

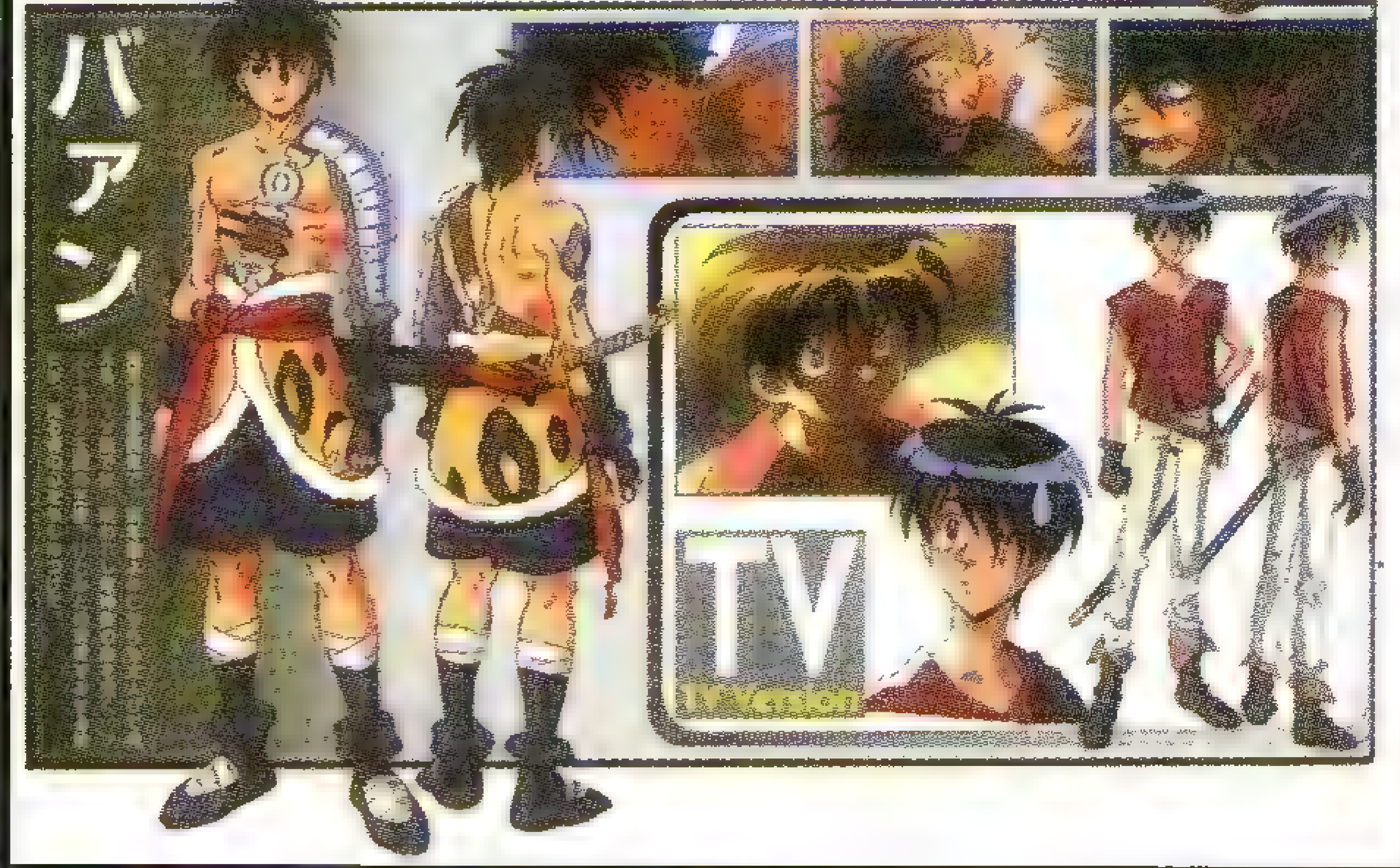


Folken con su nuevo look **Motley Crue** apenas puede sostener a esta **Hitomi** con sobrepeso.









Izquierda: diseño de personajes comparados, los nuevos para la película y los clásicos con toda la chapa.
Abajo: el cast posa a pleno durante un receso en la filmación.

EL REPORTE DE GLOBAL

ESCAFLOWNE THE MOVIE

DISEÑOS	HORRIBLES
ANIMACION	HASTA AHI
ARGUMENTO	FACIL
MUSICA	EXCELENTE
EMBOLE	ASEGURADO

¿Y las cartas de Tarot?

60 %

Dirigido por **Kazuki Akane**, diseños mecánicos **Kimitoshi Yamane**, adaptación de los personajes **Nobuteru Yuuki**. Guión **Ryouta Kamaguchi**. Música compuesta por **Yoko Kanno**, interpretada por **Maaya Sakamoto**

parte del señor **Kimitoshi Yamane** (¿qué nos pasó **Kawa**? ¿Por qué pusiste el nombre nomás? Te diste cuenta que iba a ser un fraude, ¿no?).

Si lo que esperábamos de la película era esto, otra vez salimos perdiendo. La lucha se ve de lejos la mayor parte del tiempo, es breve y repito, los mechas están tan cambiados -para mal- que en el fondo agradecemos que dure tan poco.

Además, la transformación de **Escaflowne** al **Escaflowne** alado es patética! ¡Hasta los **Transformers** lo hacían mejor!

Además, tanto éste como el meca de **Dilandau** son los únicos robots que verán en la película... (¡volvé, **Sherezade**!).

Los barcos que surcaban los cielos de **Gaia** ahora a veces no vuelan, ni navegan. La 'embarcación' (por llamarla de alguna manera) de **Van** y **Allen** está montada sobre ruedas y es impulsada a base de unos toritos percherones.

Y las naves que usan los del **Clan Del Dragón Oscuro** parecen **Zentraedi**, todas verdes y alargadas. Más que nada se parecen a dirigibles.

¿Acaso lo que nos gustaba de **Escaflowne** eran los duelos de espada y las escenas de pelea cuerpo a cuerpo?
Bueno, aquí al menos en eso quedamos satisfechos (¡sólo un poquito, eh!).

Hay varias escenas de lucha en la peli, sobre todo llevadas a cabo por **Van**.

A diferencia de la serie, estas batallas son realmente sangrientas, y veremos volar varias cabezas y miembros humanos







(y otros no tanto) durante el transcurso de las mismas. ¡La sangre no fue escatimada en esta peli de altísimo presupuesto!; hay de ella a borbotones. Las escenas de lucha nos son espectaculares, pero quizás sean lo que salva al resto de la producción.

Pero -siempre habrá un pero en esta película- se ha añadido un factor que tira gran parte de este punto por la borda. A los guionistas se les ocurrió poner 'ataques mágicos' Sí, leyeron bien. Tanto **Dilandau** como **Van** y **Folken** poseen ataques mágicos de índole mental.

Son algo parecido a **Mai**, la chica con poderes, si la ubican. Pero cuando veía en acción estos ataques me recordaron dos cosas: en primer lugar, que parecen sacados de **Dragon Ball**. Es como si atacaran con el **Ki**, ¿Me explico? Se genera un aura alrededor de ellos que se extiende hasta explotar en la dirección que quieren; ¡y encima para defenderse, los contrarrestan!

¡Kame Hame Van!

Feo detalle.

Y la segunda cosa que me vino a la mente con estos ataques (ahora le toca el turno de **Folken**) fue **Darth Vader**.

Folken en una parte ataca a **Dilandau** por haberle fallado y el efecto (salvando las diferencias) es similar al de **Darth Vader** cuando asfixiaba soldaditos.

Dilandau se retorcía en el aire, sin aliento. A mi parecer, estos ataques mágicos están muy por demás...

¿Era la música el motivo de que **Escaflowne** nos gustaba?

Al menos en este aspecto, la peli supera a la serie.

La banda de sonido creada por **Yoko Kanno** (¿la conocen, verdad?) y **Hajime Mizoguchi**, si bien comparte similitudes con la de TV, es superior en varios aspectos. No se hace abuso de los cantos grego-rianos que dicen 'Esca-flow-ne!' ni 'Eeeeescaflowwwneeeee...' y eso está bien.

La música de fondo es agradable y a veces tan oscura como la visión que le imprimieron a esta película.

Los temas cantados son bastante mejores a los que tuvimos la posibilidad de oír en la serie, aunque el tema principal es empleado tantas veces durante la película que, aunque hermoso, termina poniéndose muy molesto, y hasta ridículo.

Por último; ¿nos gustaba de Escaflowne su historia, tan retorcida y compleja a veces?

Más simple no pudieron haberla hecho para esta ocasión.

Esta todo tan resumido y altera do que no genera nada de expectativa.

¿Quieren saber qué se modificó? Principalmente el rol de **Folken** (con un horrible peinado a lo **Motley Crue** o **Glam Metal** de los 80's), quien para esta ocasión es el malo absoluto y motivo por el cual llega **Hitomi** a **Gaia**.

Folken se tomó muy mal el hecho de que haya sido su hermano menor, **Van**, el elegido para ser sucesor de la corona del imperio del **Clan de los Dragones** (casta a la que pertenecen ambos) y luego de asesinar a sus padres formó el **Clan de los Dragones Oscuros** (reclutando a **Dilandau** y a los sobrevivientes de los reinos que destruyó en el camino) para poder cumplir la profecía de despertar a **Escaflowne**, el Dios de la Guerra, que se decía llegaría para destruir **Gaia** como ya lo había hecho en el pasado.

Para esto busca en la **Tierra** a una chica con sentimientos tan tristes como los suyos y se topa con **Hitomi**, deprimida y queriendo que el mundo se desvanezca.

Obviamente esto fue mal interpretado por **Folken** y la lleva a **Gaia** para que sea la '**Diosa Alada**' (**Tsubasa No Kami,** frase que repiten hasta el hartazgo) encargada de resucitar a **Escaflowne**, que esta vez se parece más a un vampiro, drenando la sangre de **Van** para funcionar.

El resto de los personajes se han juntado tras la destrucción de sus reinos (**Van** incluido) para hacerle frente a **Folken** con la


El **Black Dragon** de **Dilandau**

esperanza de que **Escaflowne** salve su mundo en vez de destruirlo.

Folken además se sirve de una profeta medio bruja llamada **Sora**, un nuevo personaje.

Como ven, las diferencias son notorias.

La animación de la peli por momentos es buena, sobre todo durante las escenas de acción y algunos detalles han sido muy bien cuidados, no así la animación de los caballos, que es incomprensiblemente temible.

Pero ya hacia el final de la película se ve que, o bien se tenían que apurar o bien ya estaba cansados, porque los últimos segmentos dejan mucho que desear.

En síntesis, esta película no cumple para nada con las expectativas que en su momento generó, y tanto los amantes de los mecas, la acción y el romance se verán defraudados por este triste intento de re interpretar algo que ya estaba bien contado en el original.

Una nueva decepción que se une a la colección de películas malas que hemos visto en los últimos años.

Mejor vean la peli de **Ah! Megami-sama**.

¡O esperen la de **Bebop**, que si también está mala nos matamos todos!

GUTA Y NO GUTA



Guta:

Las sangrientas batallas cuerpo a cuerpo.

¡Como en los viejos tiempos!

La excelente musica de **Yoko Kanno**. ¡Imperdible!

Merle (¿qué más decir?).

La gente perro, como el presidente del mundo **Dragon Ball**.

¡Kajukaaaa!

No guta:

Los diseños de personajes.

El diseño de mecas.

¿Dónde está **Vargas**?

El peinado de **Folken**.

La historia aburrida que se mandaron.

Hitomi (ahora toda gorda) ¡Y sus alitas al final!

El '**Escaflán**'



La banda de sonido

La música de la película es, lejos, muy superior a la música de la serie.

Yoko Kanno vuelve a colaborar con **Hajime Mizoguchi** en la orquestación y **Maaya Sakamoto** en las voces de los temas '**Yubiwa**' y '**Call Your Name**'.

Se agrega **Shanti Snyder** como la voz cantada de **Sora** en los temas '**Sora**' y en dúo con **Maaya** en '**You're not Alone**', la versión en inglés de '**Yubiwa**'.

'**Vector**', el tema final, solamente se consigue en el single de '**Yubiwa**').

Los temas orquestales son sublimes. La nueva versión acelerada de '**Dance of Curse**' vale el disco, y los temas ambientales muestran la evolución de la mejor compositora del animé. Se destacan '**First Vision**' que abre la película, '**Bird Song**' de agradable onda Brave Heartera, y el épico '**Black Escaflowne**'.

Los temas '**Organ Pub**' y '**What'cha Gonna Do**' parecen dedicados a los fans de **Cowboy Bebop**.

También cabe destacar que este CD trae un track oculto, **Call Your Name** en versión acústica

Los temas cantados muestran una madurez no sólo de **Kanno**, sino de **Maaya Sakamoto**, que tenía 17 cuando grabó la música de la serie y alcanzó picos celestiales con sus dos excelentes discos solistas '**Grapefruit**' y '**Dive**', también compuestos y producidos por **Kanno**, joyitas que aunque no tengan ilustraciones en la tapa son imperdibles para cualquier fanático de **Maaya** o de **Yoko**, de quien también recomendamos su último trabajo, '**Lucy**', que incluye varios temas de la última incursión animada de **Kawamori**, '**Earth Girl Arjuna**'.

CHECK LIST

Guía de episodios

A continuación te ofrecemos una completa sinopsis de los veintiseis episodios de La Visión de Escaflowne.

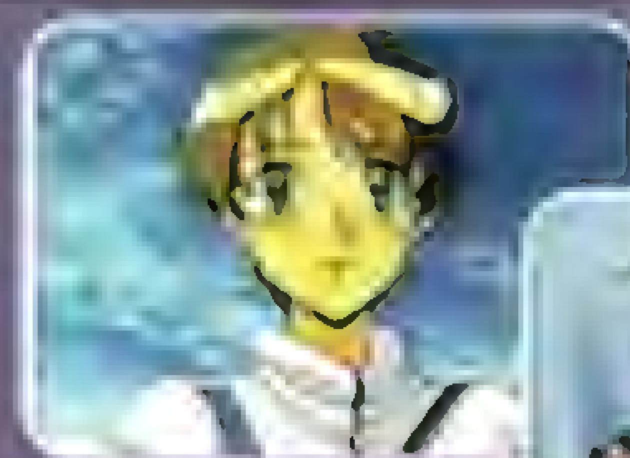
Como podrán observar, cada episodio se corresponde con una carta de **Tarot** del mazo que utiliza **Hitomi** para realizar sus "predicciones". El mazo está compuesto de veintiseis cartas diseñadas por **Shoji Kawamori** y pintadas por el artista **Kimitoshi Yamane**, las que tienen cierta correspondencia con las verdaderas cartas de **Tarot de Merlin**. Sin embargo, las escrituras de las cartas [illegible] en su [illegible] tienen graves errores de sintaxis y ortografía, lo que demuestra que en realidad son [illegible]. En veintidós de los capítulos se usan **Arcanos Mayores** (por ejemplo, **La Emperatriz**) mientras que hay cuatro episodios que hacen referencia a los **Arcanos Menores**.

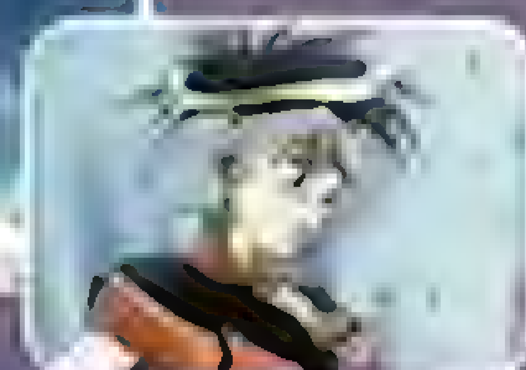
1 - Declaración del Destino



La Torre

Hitomi Kanzaki es una chica de 15 años algo tímida y enamoradiza. Su actual interés [illegible] es **Amano Senpai**, un chico de la escuela mayor que ella. Para [illegible], **Hitomi** suele recurrir a las cartas del **Tarot**. Cierta noche, tras enterarse que **Amano** se va del país, decide [illegible] en la pista de atletismo frente a él. ¡De pronto una de sus [illegible], una de sus "visiones", se hace realidad en medio de la pista! ¡Un chico con aspecto de guerrero aparece de la nada y [illegible] luego de vencer a la bestia, ambos son transportados al mundo de **Gaia**, planeta natal de **Van Fanel**.





Rating: ●●●

2 - La Chica de la Luna Fantasma



La Luz

Ya en **Gaia**, **Hitomi** se entera que **Van** será coronado Rey de **Fanelia** (la ciudad donde se encuentran ahora ambos) tras haber demostrado ser capaz de derrotar a un dragón y extraer su correspondiente **energist**. Sin darles tiempo a [illegible], las fuerzas de **Zaibach** con **Dilandau Albatou** al frente atacan la ciudad de **Van Fanel**. Mientras los más valerosos guerreros protegen el castillo, el chico recurre a la única forma de vencer al enemigo: invocar al gigantesco **Guymelef Escaflowne**. Sin embargo la sangre corre y hasta **Vargas**, el mejor maestro de armas de la corte, es [illegible]. Todo es fuego y llamas.





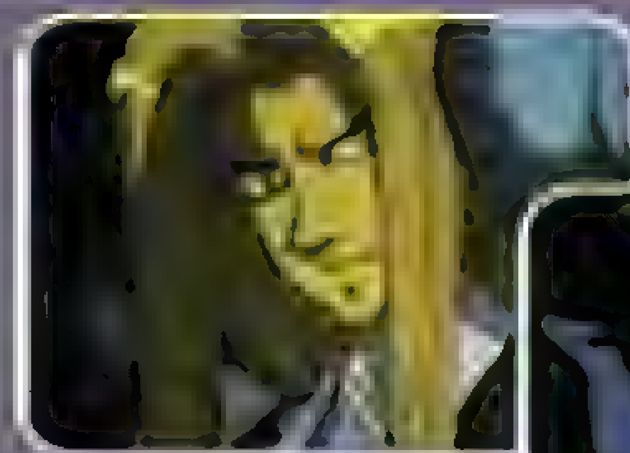
Rating: ●●●●

3 - Un Espléndido Espadachín



La Muerte

Antes de que el **Escaflowne** fuera derrotado, **Hitomi** logra transportar sin querer a todos hasta un distante bosque. Allí es atacada por un extraño sujeto que más tarde se dará a conocer como **Melerman**, y cuyas intenciones son interrumpidas por **Allen Schezar**, un ágil espadachín de rubios cabellos de extraño parecido con **Amano Senpai**. **Van** confunde la actitud de **Allen** y se lanza al ataque contra él a pesar de las advertencias de **Hitomi**. Derrotados, todos despiertan en la fortaleza voladora de **Allen**, la **Crusade**, pero pronto ambos deciden escapar, por lo que Allen sale a cortarles el paso en su nave, el **Scherezade**.





Rating: ●●●●

4 - El Diabólico [illegible]



El Ahorcado

Fanelia se encuentra en ruinas, así lo [illegible] **Merle**, quien se une al resto del grupo. Los [illegible] que ha sufrido dan cuenta de lo grave de la situación. El Imperio **Zaibach** está por lanzar otro ataque en cualquier momento. Todos preparan la [illegible] a bordo del **Crusade**, pero la confrontación contra las fuerzas de los **Dragon Slayers** al mando de **Dilandau** se hace inevitable. **Van** es el [illegible] y sólo enfrentar al enemigo conoce en un [illegible], ya que las fuerzas los superan en capacidad y número. De pronto el **Escaflowne** cambia a modalidad **Dragón** y [illegible] a los atacantes, que sólo atinan a perseguirlo.





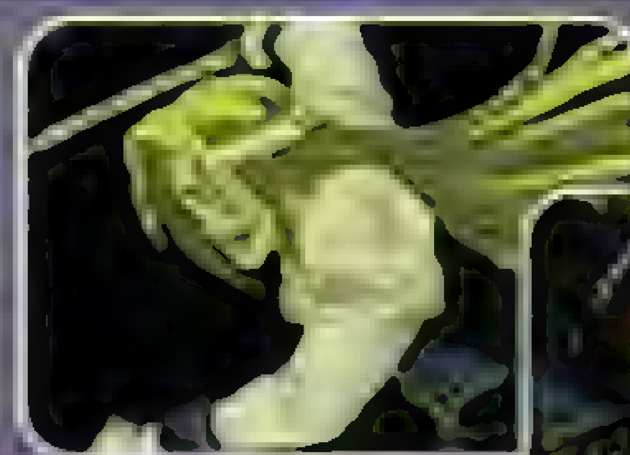
Rating: ●●●●

5 - El [illegible] de los [illegible]



El Juicio

Con el **Escaflowne** en modalidad dragón [illegible], **Van** deja a los chicos [illegible] de la nave de **Allen**, pero su [illegible] para manejarlo lo hace presa fácil de **Dilandau**. A bordo del **Crusade**, **Allen** y los suyos planean el rescate de **Van**, pero no saben dónde se encuentra prisionero. **Hitomi** ofrece utilizar sus poderes para hallar el paradero del joven rey, pero antes es puesta a prueba por **Allen** para ver que tan [illegible] son las habilidades adivinatorias de la chica. Mientras tanto, **Van** tiene su primer encuentro con **Folken**, su hermano mayor desaparecido. ¡Pasada la prueba, la tripulación del **Crusade** se prepara para el rescate!



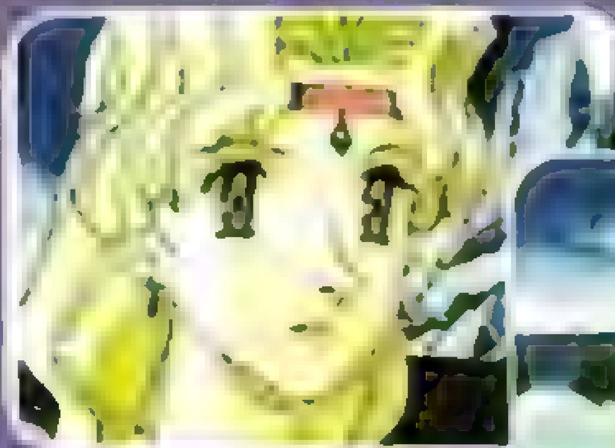


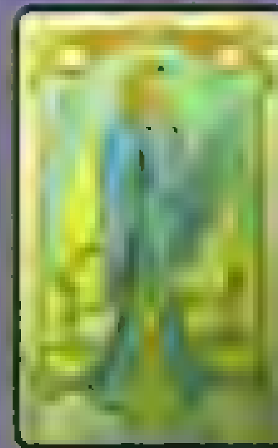
Rating: ●●●●

6 - La Ciudad de la Intriga

Nuestros héroes llegan a la ciudad de **Palas**, capital de **Asteria**, donde son recibidos por la princesa **Millerna**. Por desgracia, **Dilandau** se encuentra también en la capital en representación del **Imperio Zibach**. A pesar de que logran [illegible], pronto los hombres de **Dilandau** encuentran el **Escaflowne** que estaba camuflado. **Van** se topa otra vez con **Folken**, aunque la conversación con su hermano es interrumpida por **Dilandau**, quien intenta matar al joven rey desde su Guymelef, aunque falla gracias a la intervención de **Hitomi**. Más tarde, unos sujetos desafían al rey de **Fanelia a pelear** con su **Escaflowne** en la arena.

Rating: ●●●

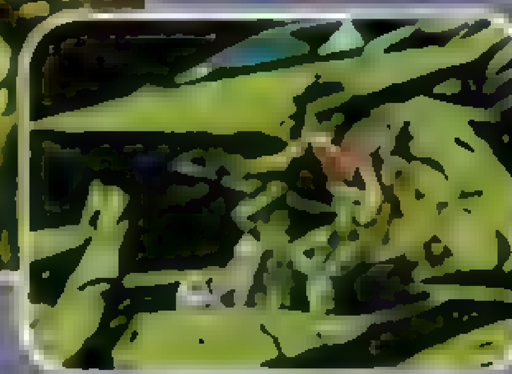
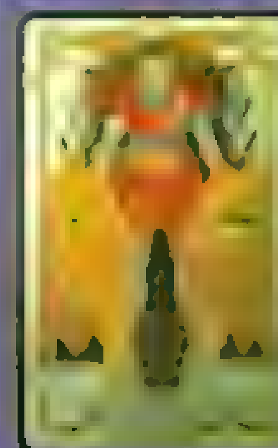




7 - Inesperada Separación

Tras probar ser el mejor en el torneo, se prepara una cena de gala en honor al vencedor. Allí, **Hitomi** se sorprenderá al descubrir que **Millerna** está comprometida con **Dryden**, un magnate comerciante. **Allen** también se queda de una pieza ante la inesperada revelación. Por la noche, el Zaibach comienza el [illegible] de **Van** en [illegible]. Más tarde, **Hitomi**, algo borracha, sube a la torre del castillo y observa a su querido **Allen** ser besado por **Millerna**. ¡La chica de la **Tierra** no tiene casi ni tiempo de llorar por su amor perdido ya que es secuestrada por unos extraños seres! Pronto, **Van** y **Allen** salen al rescate de la joven.

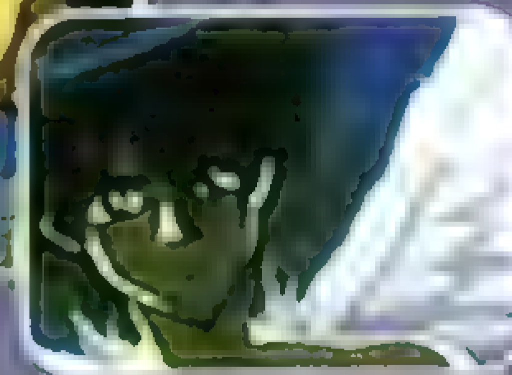
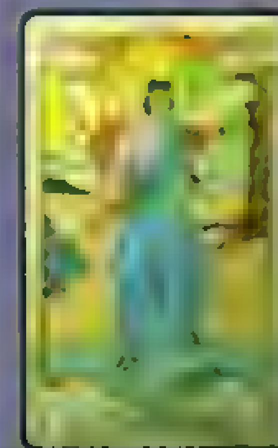
Rating: ●●◐

8 - El Día que el Ángel Voló

A salvo, pero presa de sus pesadillas y visiones, **Hitomi** sueña con un ser alado que la rescata cuando está a punto de caer a las profundidades. **Allen** es puesto prisionero, aunque rápidamente es liberado por **Millerna** sin que su padre lo sepa. Lejos de allí, **Van**, **Hitomi** y **Meruru** encuentran una mina donde se recolectan los cristales 'energist' extraídos de un cementerio de dragones. Al ser sorprendidos por el jefe de la excavación, suena el [illegible] de **Hitomi** y **Van** aprovecha la distracción para zafarse de sus captores. Pero no escapan de la explosión de los 'energist' acumulados, que hacen que el suelo se abra y que el sueño [illegible] de **Hitomi** se cumpla revelando algo sorprendente.

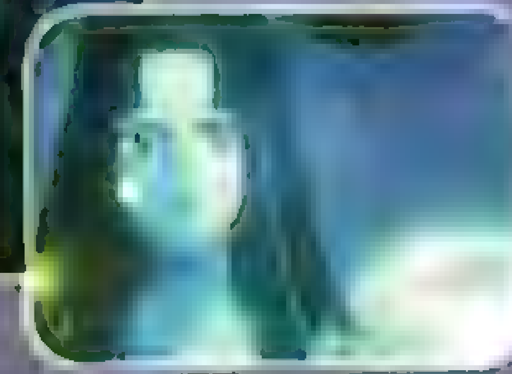
Rating: ●●●◐

9 - Memorias de un Ser Alado

Hitomi sufre una nueva oleada de visiones donde se entera de la infancia de **Van Fanel** y su entorno familiar. Cuando vuelve en sí, se encuentra a bordo del **Escaflowne** en modo dragón. Los **Guymelef** enemigos [illegible] los detienen, apoyados por los [illegible] del **Zibach**. Aún teniendo a **Hitomi** de su lado para preveer de dónde vendrán las fuerzas enemigas, la superioridad numérica de las fuerzas de **Dilandau** pone a **Van** de rodillas. De pronto, al interponerse ante un disparo certero hacia **Hitomi**, **Allen** cae herido de muerte. Sin perder tiempo, es trasladado a una torre de **Astoria** donde **Millerna** intentará salvarle la vida...

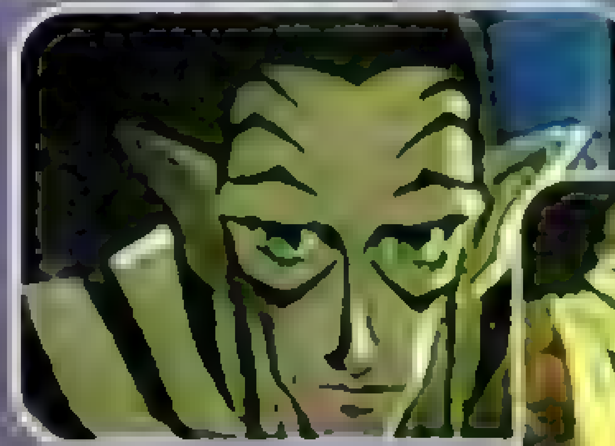
Rating: ●●●●


10 - El Príncipe de Ojos Azules

Finalmente todos llegan a salvo a **Freid**. Allí son recibidos por **Chid**, joven príncipe y sobrino de **Millerna**. El niño es hijo de la fallecida hermana mayor de **Millerna**, **Marlene**. Mientras tanto, **Folken** envía a un hombre [illegible] llamado **Zongi** al palacio de **Freid**, cuya habilidad es la de [illegible] y adoptar la forma de los cuerpos de las personas que mata. Una vez infiltrado entre nuestros héroes, el **Zongui** se las ingenia para que **Allen** sea acusado de alta traición y a pesar de que **Chid** no termina de dar crédito a lo que dice el extraño, decide volver a encerrar al joven **Schezard**, quien espera el momento del interrogatorio.

Rating: ●●●





11 - Profecía Mortal

Zongui secuestra a **Hitomi** para averiguar su procedencia y hacerse con el collar de la chica. Pero en un momento de lucidez, la chica de la Luna Fantasma [illegible] a **Zongi** [illegible] **Millerna** [illegible] la muerte de la chica [illegible] **Van** logra rescatarla. Mientras son puestos en libertad, **Zongui** informa a **Dilandau** sobre la procedencia de **Hitomi**. [illegible] **Dilandau** ordena atacar al **Escaflowne** y se libra una nueva batalla [illegible]. De regreso a la ciudad, la verdad sale a la luz. [illegible] llega el **Duke Freid**.

Rating: ●●●◐



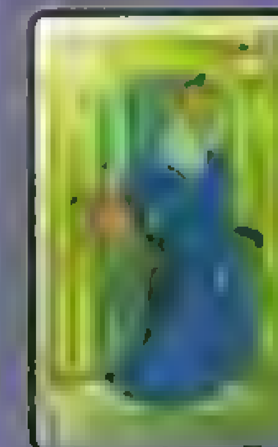


12 - La Puerta Secreta

Folken advierte al líder del **Imperio Zaibach**, **Dornkirk**, sobre el peligro que representa la Chica de la Luna Fantasma. Al mismo tiempo, las fuerzas de **Freid** se preparan para el combate. **Van** y la tripulación del **Crusade** se encuentran optimistas respecto a la batalla, pero **Hitomi** se ve bastante alterada al respecto. En el castillo, **Millerna** encuentra la caja de música de su hermana y dentro de ella, sin querer, encuentra el diario íntimo de la difunta princesa. Tras leerlo se entera de que ella y **Allen** habían sido amantes y de que **Chid** en realidad es hijo del [illegible], aunque el **Duke Freid** no [illegible] los hechos.

Rating: ●●●





13 - [illegible]





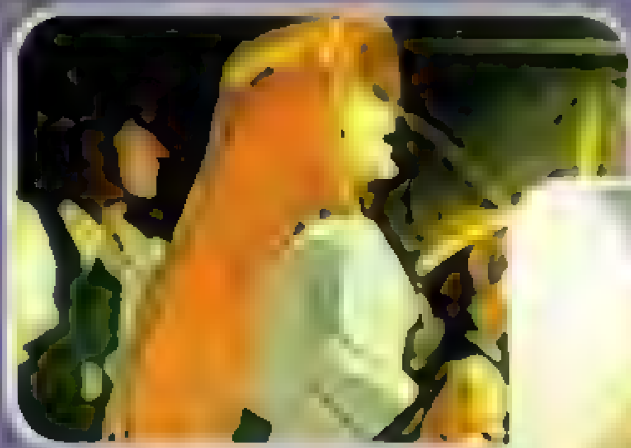


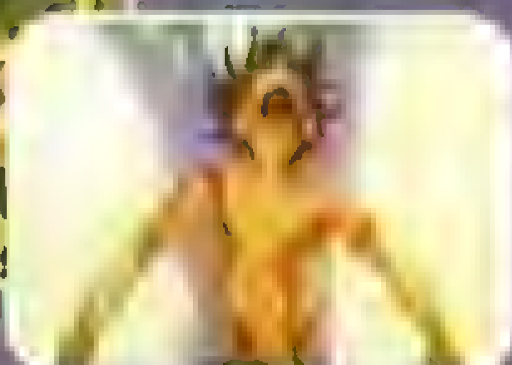
Si [illegible] **Freid** es [illegible] **Dilandau** [illegible] los propios hombres del rey [illegible] un dispositivo para iniciar la autodestrucción del palacio. [illegible] nuestros héroes se trasladan hacia el **Fuerte Fortuna**, donde [illegible] una secta de monjes [illegible] al **Duke Freid** de una espada [illegible] para utilizar un sistema de proyección que revela los orígenes y secretos de la civilización de la **Atlántida**. Poco después, las fuerzas de **Zaibach** vuelven a atacar y a pesar de que **Van** y **Allen** [illegible] **Guymelef**, **Freid** es muerto en combate. ¡Además, algo ocurre con **Van**, que no sale del **Escaflowne**!

Rating: ●●●◐

14 - Heridas Peligrosas



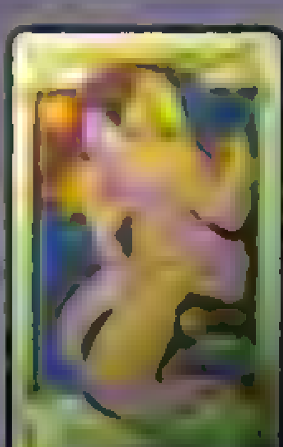




Del **Escaflowne** mana sangre y [illegible] todos se dan cuenta que el herido es **Van**. [illegible] que tanto el mago como el piloto están interrelacionados de alguna forma. **Dryden** parece [illegible] en el problema y [illegible] del **Escaflowne** [illegible] creadores, la gente de **Ispano**, para que lo reparen y paga el alto costo de los arreglos. A pesar de [illegible], **Van** vuelve a subir a su armadura y hace frente a las tropas de **Dilandau**, que arriban de inmediato. Pronto es evidente que el comportamiento del joven rey de **Fanelia** es algo extraño, y [illegible] el **Escaflowne** se queda paralizado y se pone oscuro, cayendo pesadamente al suelo.

Rating: ●●●●

15 - Paraíso Perdido







Nuevamente todos tratan de rescatar a **Van**, y en el intento **Hitomi** entra en trance y pierde el pulso. En su [illegible] ella persigue al muchacho y luego es llevada a **Atlantis**, donde contempla el apogeo y la destrucción de la [illegible] ciudad de los hombres alados. **Dryden** y **Millerna** saben que la chica ha muerto, pero **Merle** no [illegible]. Sus gritos logran arrancar a **Hitomi** del trance y tras hacer reaccionar a **Van**, ambos son [illegible] por un rayo de luz. [illegible] **Folken**, las chicas gato **Naria** y **Eriya**, que a bordo de sus [illegible] amedrentan a nuestros héroes.

Rating: ●●●◐

16 - El [illegible]





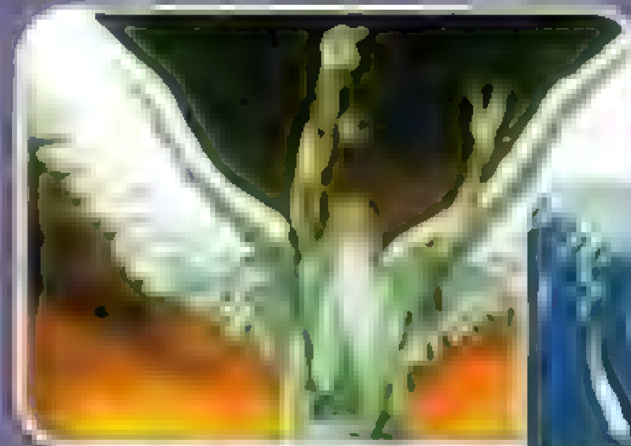


Poseedor del libro de memorias del padre de **Allen**, **Dryden** descubre que en cierta ocasión una chica de la Luna Fantasma guió al padre de **Allen**, **Leon**, hacia el lugar donde se encontraba **Atlantis**. La chica era [illegible] parecida a **Hitomi**. En la **Tierra**, la madre de la protagonista [illegible] Aquella persona que en el pasado se encontró con **Leon Schezar** pareciera haber sido la abuela de **Hitomi**. [illegible] la **Crusade** se [illegible] a la zona donde antiguamente estaba **Atlantis**, sin embargo allí parece no haber nada. ¡[illegible]ente, **Dryden** descubre que algunas páginas del libro de **Leon** han sido arrancadas!

Rating: ●●●●

17 - [illegible]







Las chicas gato **Naria y Eriya** aterrizan mientras el **Crusade** es llevado por el [illegible] que bajó del cielo. ¡**Hitomi**, **Allen** y **Van** desaparecen de la nave! **Van** vuelve a **Fanelia** y se encuentra con su madre y **Allen** con su hermana menor, **Selena**. Por su parte, **Hitomi** descubre que los **Atlantes** eran poseedores de una máquina capaz de convertir los pensamientos en cosas reales, al tiempo que también es puesta en conocimiento de que los **Ryuthillas** (caso de los seres alados como **Van**) son directos descendientes de los Atlantes, y como si esto fuera poco, ellos mismos, la gente de la **Atlántida**, fueron los creadores de **Gaia**, pero las revelaciones no terminan aquí...

Rating: ●●●●

18 - [illegible]







Van recibe un nuevo [illegible] de parte de su madre para [illegible] en el **Escaflowne**. **Donkirk**, el emperador de **Zaibach**, está a punto de terminar su máquina para cambiar el destino y se hace evidente que es el propio **Isaac Newton** quien fuera transportado a **Gaia**. **Allen**, **Hitomi** y **Van** son prisioneros y son [illegible]. Mientras los científicos de **Zaibach** intentan desensamblar al **Escaflowne**, el cuerpo de **Van** se resiente de dolor. Cuando la situación se hace insostenible, todos logran escapar en forma espectacular gracias a la acción de un **Guymelef**. El **Escaflowne** rápidamente deja atrás a sus perseguidores.

Rating: ●●●●◐

19 - [illegible]





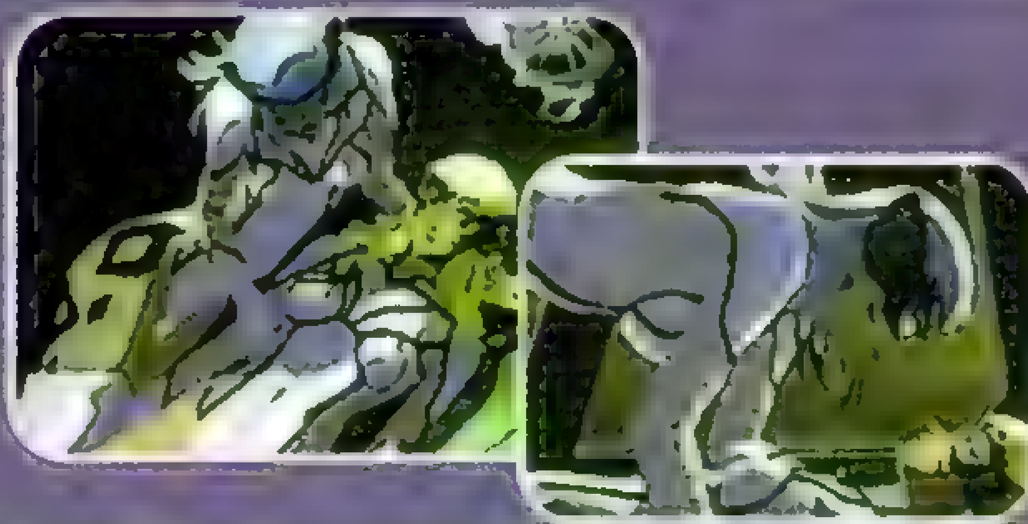


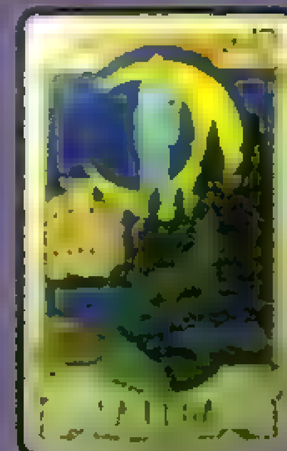
De regreso a **Palas**, los preparativos para la boda entre **Millerna y Dryden** están en pleno apogeo. **Millerna** le pide a **Hitomi** que le tire las cartas para que le diga el futuro sobre la relación y la chica de la **Tierra** miente con la intención de dejar libre a **Allen** y así tener la oportunidad de estar con él. **Folken** y **Donkirk** debaten sobre la visitante de la Luna Fantasma y utilizando la máquina recientemente terminada, **Folken** realiza un experimento con la ayuda de **Naria** para modificar el destino amoroso de **Allen** y **Hitomi** bajo la [illegible] de Atlantis.

Rating: ●●●●

Manipulados por la máquina del destino, **Allen** y **Hitomi** se besan en el puente, sin saber que son observados por **Van**. Ambas, **Naria** y **Eriya** replantean sus sentimientos hacia **Folken** y reafirman su convicción de que harían cualquier cosa por él. Poco tiempo después, el hermano de **Van** les pide a ambas que entren en una extraña máquina diseñada para mejorar sus habilidades y fortuna. **Millerna** vuelve a interrogar a **Hitomi** sobre el futuro de la boda y ella, a sabiendas de que la misma no saldrá bien, vuelve a mentirle a la princesa. Las chicas gato bajan en sus mecas para llevar a **Hitomi** como prisionera. Antes de entregarse, la chica de la Luna Fantasma revela la verdad...

Rating: ●●●●





El primer intento de raptar a **Hitomi** por parte de **Naria** y **Eriya** falla, sin embargo dejan un reguero de muerte y destrucción sobre la ciudad. Más tarde, cuando la chica de la **Tierra** trata de ayudar a unos heridos, es sorprendida por **Naria**, quien se la lleva consigo. Durante el periplo de su secuestro, ambas mujeres dejan la enemistad de lado por algunos momentos, sin embargo no todo está bien, el experimento parece haber fracasado y las consecuencias son funestas. Poco después, **Van** enfrenta a su hermano, pero es llevado a la reflexión por la chica gato, quien le hace entender al joven de **Fanelia** que en realidad **Folken** se preocupa mucho más por él de lo que cree...

Rating: ●●●●

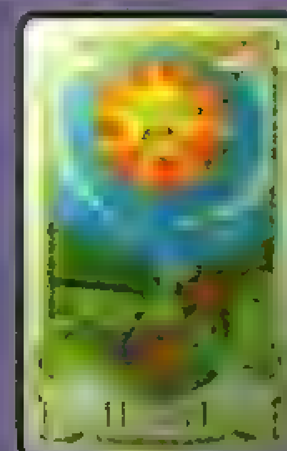




Uno de los hombres lobo acerca un mensaje a **Van** de parte de **Folken** y de inmediato él y **Hitomi** parten con dirección hacia las ruinas de **Fanelia**. En la ciudad voladora de **Zaibach** alguien encuentra una jovencita que atrapa un insecto con sus manos; un hombre con cara de perro está con ella. Cuando los héroes llegan a donde está **Folken**, tres dragones los atacan. El hombre de las alas negras captura a **Hitomi** haciendo que **Van** muestre un poco de cordura. El estratega del **Imperio Zaibach** intenta aproximarse a su hermano y hacerlo reflexionar.

Rating: ●●●





Inesperadamente, **Folken** ha dejado de lado su devoción por el **Imperio Zaibach** y pone al tanto a nuestros héroes sobre los planes de **Dornkirk** y sus fuerzas. A bordo de la **Crusade Allen** le confiesa a **Hitomi** que **Chid** es su hijo y de paso le pide que sea su esposa. Nadie entiende nada, mientras tanto, **Jajuka**, el hombre perro del flash back anterior se consolida como guardia personal de **Dilandau**, salvándole la vida en batalla, para asombro de **Allen** y **Van Fanel**. **Hitomi** se muestra muy triste y le hecha en cara a **Van** que su forma violenta de resolver las cosas no conducirá a nada y que desea volver a la **Tierra**.

Rating: ●●●●





El deseo de la chica se cumple y aparece en la enfermería del colegio, ante los ojos de **Amano Senpai**. En **Gaia** aquellos sin entender qué pasó y se preguntan por el paradero de **Hitomi**, pero **Van** les hace ver que ella ha vuelto a su mundo. Más tarde, **Serena**, la hermana de **Allen**, aparece ante él. Ambos van al cementerio para visitar la tumba de su madre, cuando de repente **Serena** se descontrola, dejando entrever que ella es en realidad otra persona, un experimento de **Dornkirk**. **Jajuka** aparece y se la lleva. Esa misma noche, **Van** sube al **Escaflowne** y pone dirección a la Luna Fantasma mientras **Hitomi** vuelve a la pista de carreras y a los brazos de su ...

Rating: ●●●●◐





Las cosas están muy mal en **Gaia**: **Allen** se prepara para entrar en combate, **Dryden** rompe su compromiso con **Millerna** y tras la llegada de **Van** y **Hitomi** el joven de **Fanelia** no pierde tiempo en llegar hasta el campo de batalla. Por su lado, **Folken** se prepara para el último acto de su vida: volver al **Imperio Zaibach** y acabar con **DornKirk** de una vez por todas. **Hitomi** sabe que ambos perecerán, pero igualmente el mayor de los hermanos **Fanel** afronta su destino. La historia sigue su curso y las profecías terminan por cumplirse...

Rating: ●●●●◐





La furia se desata sobre los campos de **Gaia**. Tras ser derrotado el **Imperio**, los sobrevivientes comienzan a luchar entre ellos para hacerse con el control de lo que queda. **Van** mata al valeroso **Jajuka** y está por hacer lo mismo con **Dilandau** cuando **Allen** lo detiene por la fuerza, lo cual desencadena una nueva pelea entre ambos amigos. **Dilandau** vuelve a ser **Serena** y reconoce a su rubial hermano. Finalmente, **Van** pone rumbo hacia el cuartel general del **Imperio** y logra rescatar a **Hitomi**, quien a esas alturas ya es consciente de lo que siente por él. **Van** desactiva el **Escaflowne** y **Hitomi** vuelve a la Tierra, donde todo parece tener ahora sentido...

Rating: ●●●●◐





ART BOOKS

Escaflowne - Libros de Arte

A tono con el resto de la revista, aprovechamos para reseñar los ejemplares más destacados sobre el arte de esta serie.



El primer libro del que nos vamos a encargar es el más conocido de todos, nos estamos refiriendo al **Roman Album** (ISBN 4-19-7200009-9) que fue editado en el año '96 y contiene la mayoría de las ilustraciones que andan dando vuelta en Internet y en las revistas especializadas como ésta.

Es de adquisición obligatoria para todos los fans de la serie que quieran tener los bocetos de **Nobutero Yukii**, diseños de personajes y mecas, fotogramas, paisajes, etc. Es decir, todo lo que un buen libro de arte debe traer, y a un precio accesible. Son 98 páginas con buen predominio de las hojas en color, aunque tampoco faltan los consabidos reportajes y apartados técnicos. Editó **Tokuma Shoten** y fuera del Japón su valor oscila entre los 35 y 40 pesos, habiendo grandes chances de conseguirlo en los negocios online o en algunas comiquerías del país.

Otra opción sumamente recomendable son los tomitos correspondientes a los **Film Books** editados por la firma de la revista **Newtype: Kadokawa Shoten**.

Son seis volúmenes que abarcan la totalidad de los episodios, resumidos con sus correspondientes fotogramas.

Al final de cada uno de ellos encontrarán unas cuantas páginas dedicadas a los diseños (tanto de personajes como de otros elementos pertenecientes a la serie) y datos técnicos que pueden parecer irrelevantes pero son el pan de todos los días del fanático acérrimo; además las ilustraciones de las cubiertas son alucinantes.

Evidente desventaja: el precio se multiplica por seis y no hay



grandes ilustraciones, pero quedan muy copadas en la biblioteca y no están agotados como suele suceder con algunos de los libros más grandes.

Si los quieren pedir, el ISBN del primer tomo es ISBN4-04-852699-5 (los demás varían).

LAS NOVELAS



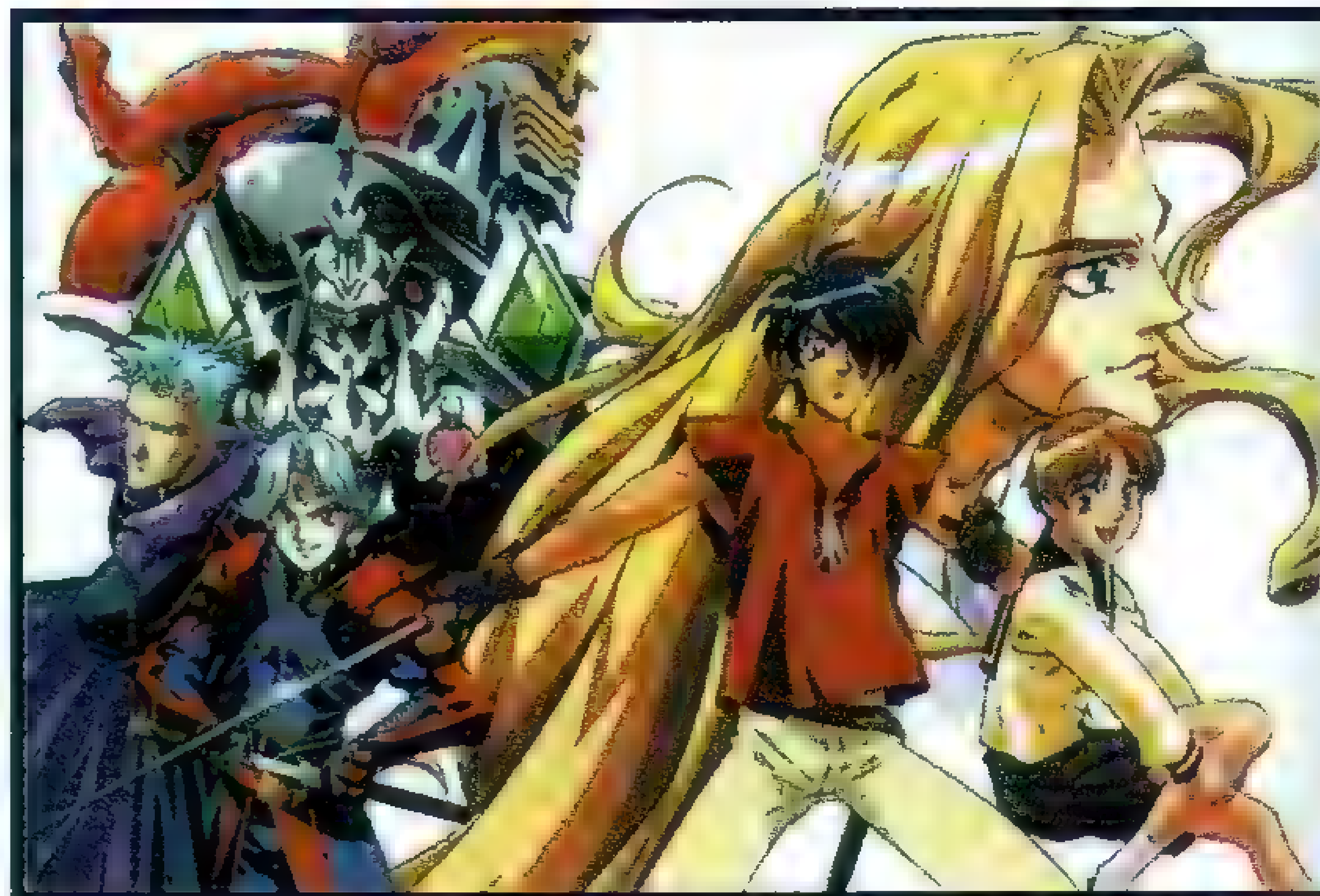
Por supuesto que hay **Escaflowne** todo hecho con kanjis.

Si estudiás nihongo podés quedar joya con tu sensei regalándole esta colección de novelitas que fueron escritas por **Yumiko Tsukumoto**.

Por lo que se sabe, cuentan la misma historia del animé, pero igual le podés pedir a tu maestro que demuestre su sabiduría y te las lea. Si te esquiva el desafío ya sabés qué hacer con la plata de las clases, a fin de mes.

Los Animé Books



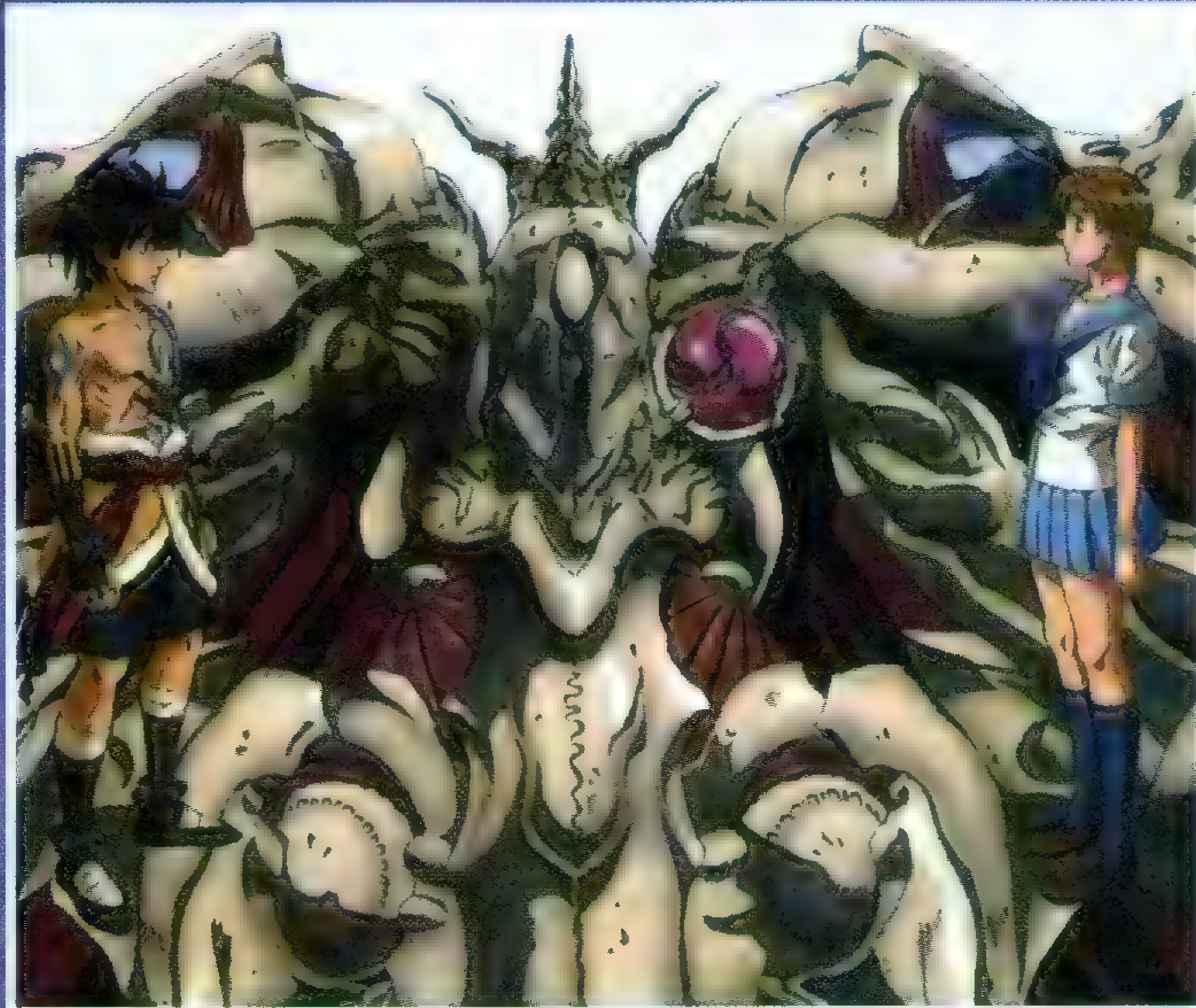


Para los insaciables acá hay otro volúmen, esta vez editado por la propia compañía productora del programa, **Sunrise**, bajo el título **Sunrise Artbook Series 5**.

No tiene demasiadas ilustraciones a color de las 112 páginas; sólo 15 no están en blanco y negro.

El resto son reportajes y fichas técnicas, así que si el japonés no es tu fuerte mejor olvidate de que existe (ISBN4-89601-263-1).





El último libro de arte en salir fue el **100% Newtype**, dedicado a la película.

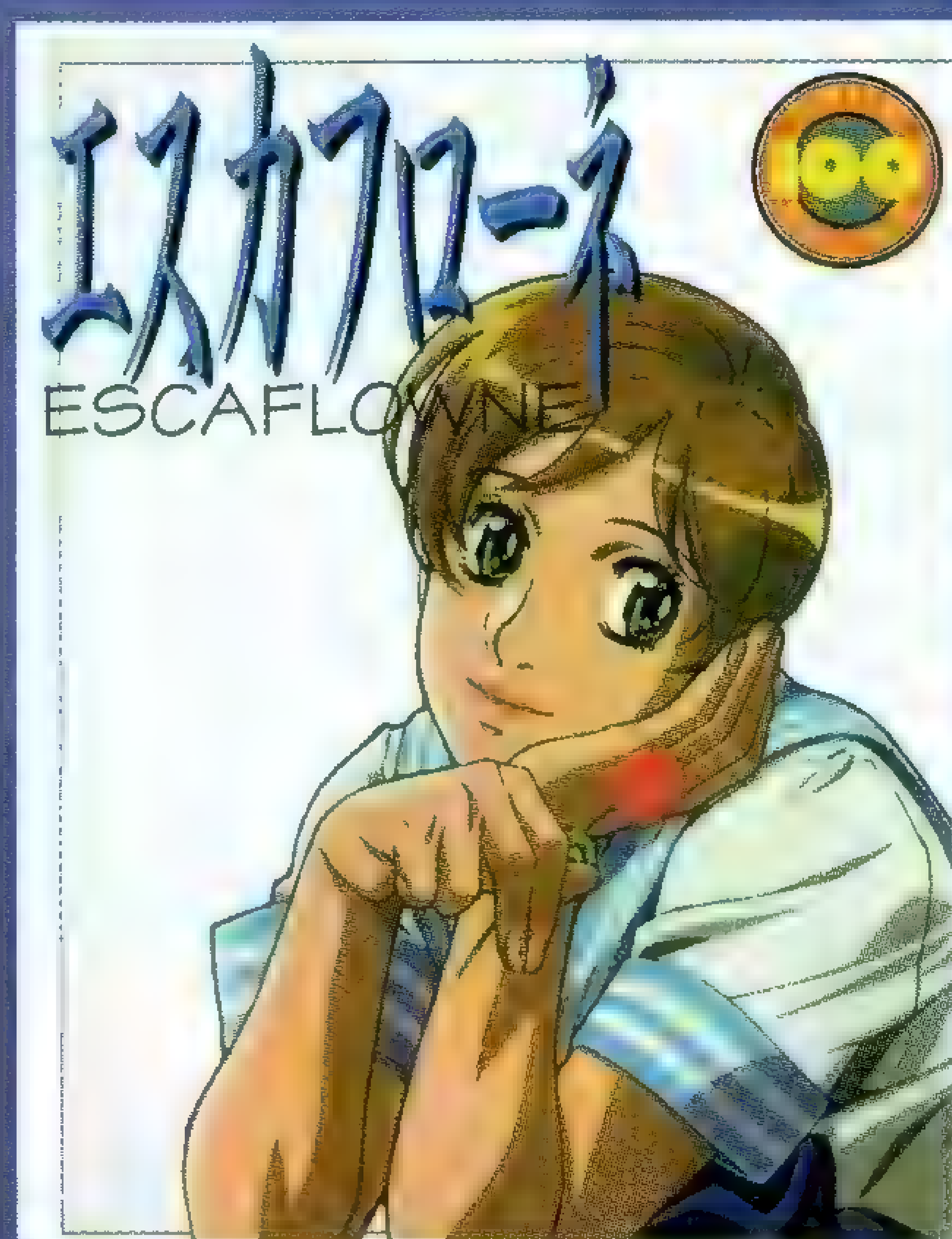
A pesar de todo lo que dijimos de la misma, vale la pena tenerlo ya que las ilustraciones y los diseños sobresalen por su calidad.

Un dato curioso parece ser que los chicos de las editoriales se avivaron de que todo el mundo fotocopia o escanea los brolis y en las páginas de bocetos que normalmente son en blanco y negro han agregado unas poco simpáticas manchas verdes (que no desentonan con los dibujos) pero que son evidentemente un obstáculo extra para los truchalibros.

El punto fuerte de este ejemplar es el apartado dedicado a la serie de televisión (además de las que aquí reproducimos, pueden encontrar algunas de las imágenes que vienen en este libro en las páginas 18-21).

Como la fecha de edición data del año pasado es mucho más fácil de conseguir, y su precio en nuestro país ronda los 45 pesos.

ISBN4-04-853216-2.



EL MANGA DE KATSU AKI





En el próximo número nos ocuparemos en profundidad de las versiones en historieta de **Escaflowne**. Sin embargo, para que se vayan dando una idea, a pesar de que hay dos versiones oficiales del manga, ninguna de las dos hace honor a la versión televisiva (tanto gráfica como narrativamente).

Un ejemplar misterioso



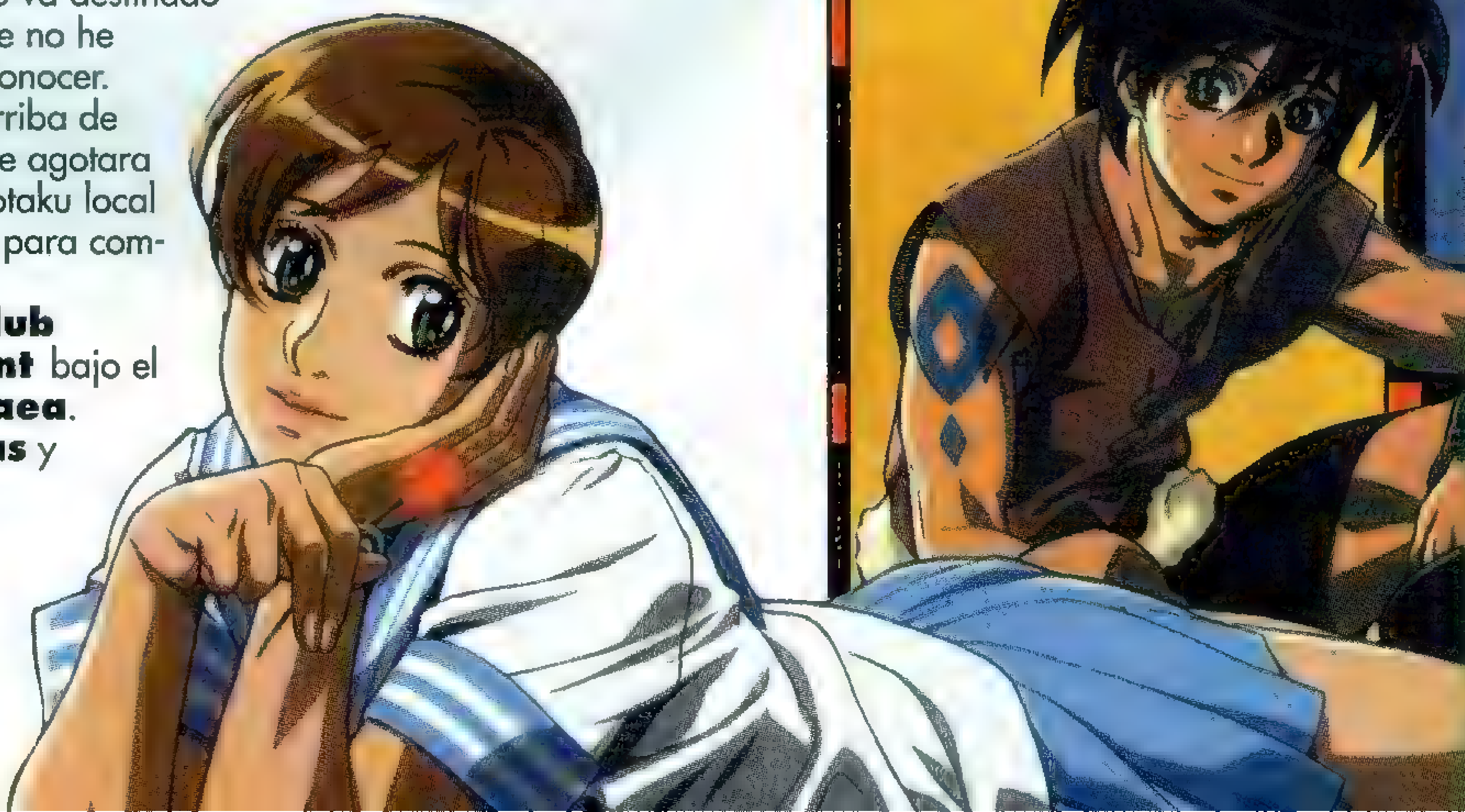
Este último comentario va destinado al único de los libros que no he tenido oportunidad de conocer.

Su precio excesivo (arriba de los 70 pesos) hizo que se agotara antes de que cualquier otaku local pudiera juntar el dinero para comprarlo.

Fue editado por **B-Club Editing Department** bajo el título **Memory of Gaea**.

Tiene **128 páginas** y su **ISBN** es **4-07-305403-1**

¡El que lo tenga, que avise!

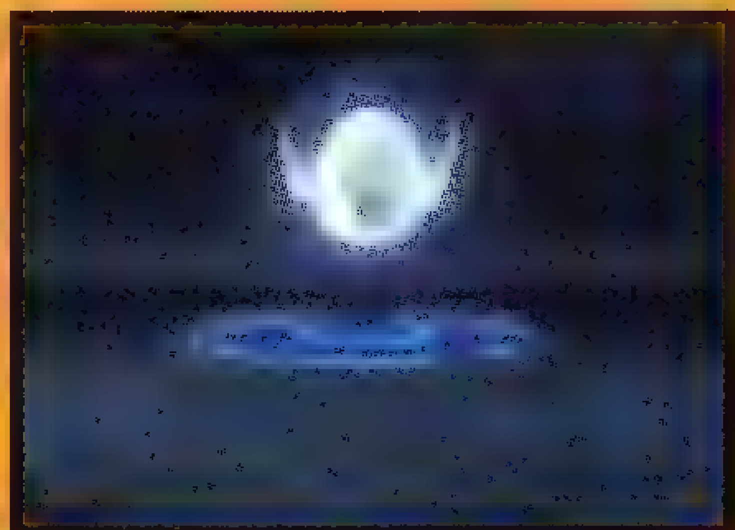


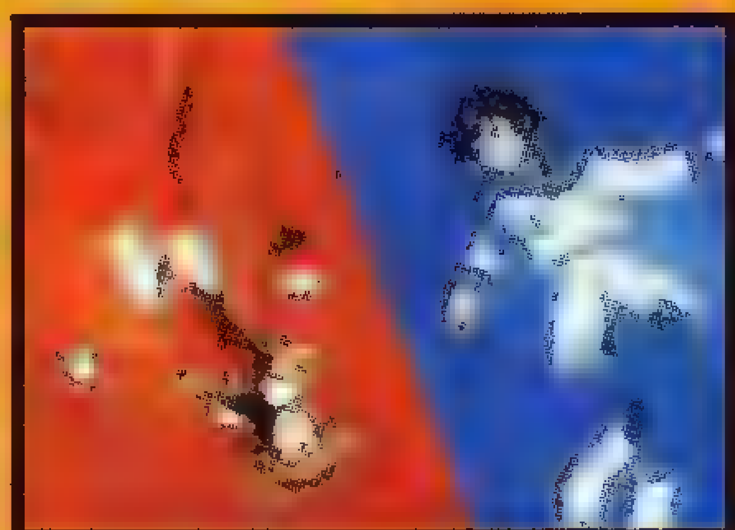


FIRST CONTACT

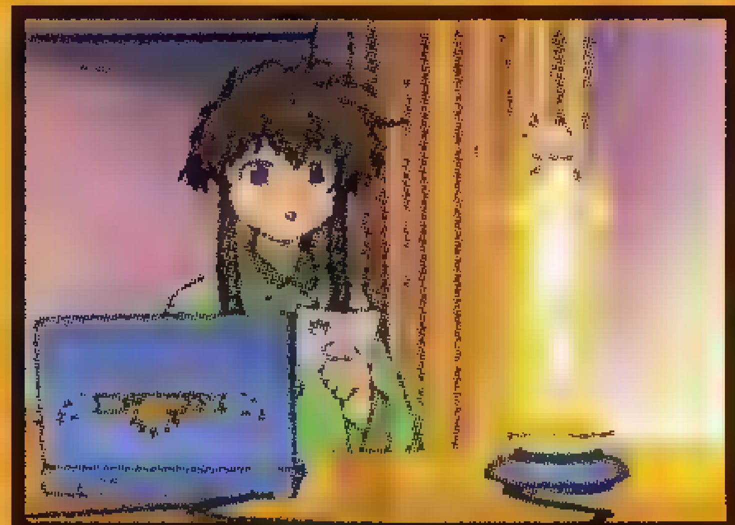
Una primera aproximación a las series estreno en el Japón y a aquellas que nos quedaron en el tintero.

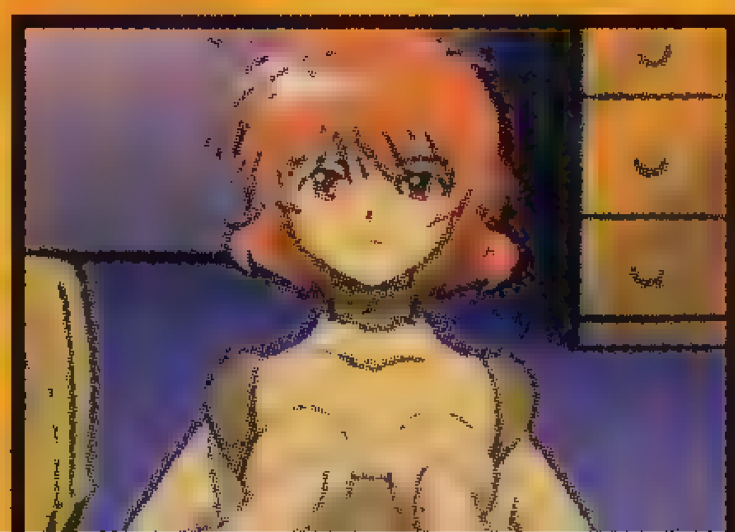
EL OPENING





Arriba: imágenes del opening de la serie.
Abajo: Misaki configura su nuevo ángel.







Las imitaciones de **Pikachu** de los últimos años (**Digimon**, **Monsters Rancher**) han dado a luz un nuevo género, que bautizaremos pokeclón. Lo último que el otaku conocedor podía esperar es que unas mangakas importantes como las **Clamp** se subieran a este trencito tan colorido y singular como repetitivo y chato.

Sin embargo, en el ejemplar de enero de 1999 de **Newtype** apareció sin aviso una preview de **Angelic Layer: Funny Little Battle Girl**, firmado por las mokonas autoras de **X**, **Rayearth** y **Card Captor Sakura**.

Inmediatamente después, el manga empezó a publicarse en la **Shonen Ace** y se convirtió en un modesto éxito, destinado a ser animado por la prolífica **Avex Mode**.

Al comenzar la historia, **Misaki** tiene doce años y acaba de llegar a **Tokio** para asistir al prestigioso colegio **Eriol**.

En el camino desde la estación a la casa de su tía **Shouko**, tiene la oportunidad de ver en una enorme pantalla un combate de '**Angelic Layer**', el entretenimiento que cautiva al **Japón**.

Este juego consiste en un campo de batalla en el que pelean unas muñecas onda **Barbies** vestidas de rockeros de otros tiempos, de glamorosos uniformes y audaces hairstyles.

La pelea de la que es testigo se lleva a cabo entre una imponente luchadora y una grácil combatiente vestida de ángel.

Misaki se tilda un poco, triste por la inminente derrota de la grácil guerrera angelical, lo que la hace pensar en el destino de la gente pequeña del mundo.

Pronto nos daremos cuenta que nuestra protagonista se siente

El juego, conceptos básicos de los torneos de Angelic Layer.

Deus es el nombre que recibe el dueño de un ángel.

Los ángeles nacen de un huevo llamado **Angelic Egg**, que se puede comprar en cualquier juguetería importante.

Este huevo está lleno de un fluido en el que flota el cuerpo desnudo (tipo **Barbie**, otakus H!) del ángel.

Cuando se abre el huevo se personaliza el ángel: primero se le pone y se le corta el pelo (que no crece) y luego se lo viste (las ropas deben ser diseñadas por el **Deus**).

Después de eso, se conecta el ángel a una computadora donde se especifican las características que se le quieren dar al ángel.

Estas no pueden ser modificadas posteriormente.

El siguiente paso es oficializar al ángel y conseguir una tarjeta de identificación.

Con esto, el **Deus** puede utilizar los muchos centros de entrenamiento en los que desarrolla las artes del **Angelic Layer**.

Los centros de entrenamiento tienen una cantidad de mesas en las que hay pequeños layers (campos de batalla) instalados.

De los layers salen visores conectados a través de un cable conocido como **Angel Cord**.

A través de este cable se comunican el **Deus** y el ángel.

Los primeros pasos del entrenamiento consisten en enseñar al ángel a abrir los ojos, reconocer su ambiente e interactuar con él.

Es muy importante además que los ángeles tengan un sentido del ritmo. Para esto último se les enseña a bailar.

El ángel se comunica con el **Deus** a través de una conexión mental, por esto mismo, es imprescindible un alto nivel de concentración.

También hay que tener en cuenta que la fuerza de voluntad del ángel influye sobre la capacidad posterior de combate.

Cuando uno se sienta seguro con el desarrollo del ángel, puede entrar a la arena.

Cada pelea ganada por un ángel inscripto oficialmente da un punto.

Estos puntos pueden usarse para adquirir mercancía oficial de **Angelic Layer**.

Sólo una vez que el **Deus** haya alcanzado un buen nivel, puede entrar al campeonato nacional.



pequeña en más de un sentido.

Su edad, su tamaño y su situación doble de pajuerana y nueva alumna la sensibilizan al sufrimiento de la aporreada muñequita.

¡Sin embargo, en el último momento, la batalla se da vuelta gracias a la velocidad y agilidad de la favorita de **Misaki**! Este inesperado giro le da fuerzas a la niña para afrontar su futuro en la inhóspita ciudad.

Ahí es cuando un pervertido con delantal le propone ir a comprar juguetes...

Claro que no es un hentai cualquiera, sino un misterioso científico que se hace llamar **Icchan** y le presenta el fascinante mundo de **Angelic Layer**, asesorándola en su compra del '**Angel Egg**' del que nacerá su pocket fighter, o su 'ángel' en el léxico de esta serie.

Icchan de pronto desaparece y **Misaki** se va (caminando, ya que gastó todo lo que tenía en sus compras) a lo de su tía.

Allí es donde crea su ángel, diseñándolo en base a su heroína favorita del manga y dándole el mismo nombre: **Hikaru** (¡sí, **Lucy**, la Guerrera Mágica!).



Al otro día

Misaki tiene su primera clase en el colegio **Eriol**, donde conoce a la pequeña **Hatoko**, entrenadora prodigiosa de **Angelic Layer**, a su atractivo y simpático hermano **Kotaro** y a la enérgica **Tamayo**, una nenita violenta que gusta de pegar a **Kotaro**. El primer combate de **Misaki** es en una juguetería, instada por **Icchan**.

Después de **Sakura** y **Clamp School Detectives**, [illegible] **Clamp** [illegible] **Angelic Layer**.

EL MANGA





Kidou Tenshi Angelic Layer comenzó a salir al aire el 1 de abril de este año. Su director es **Hiroshi Nishikiori** y se extenderá a lo largo de 26 capítulos.

EL REPORTE DE GLOBAL

ANGELIC LAYER

Episodios 1-6

ANIMACION	CORRECTA
DISEÑOS	ROCOCO
GUION	EMOCIONANTE
MUSICA	SIEMPRE IGUAL
LUCHA	¡MUCHA!

¡Tammy, volvé!

80 %

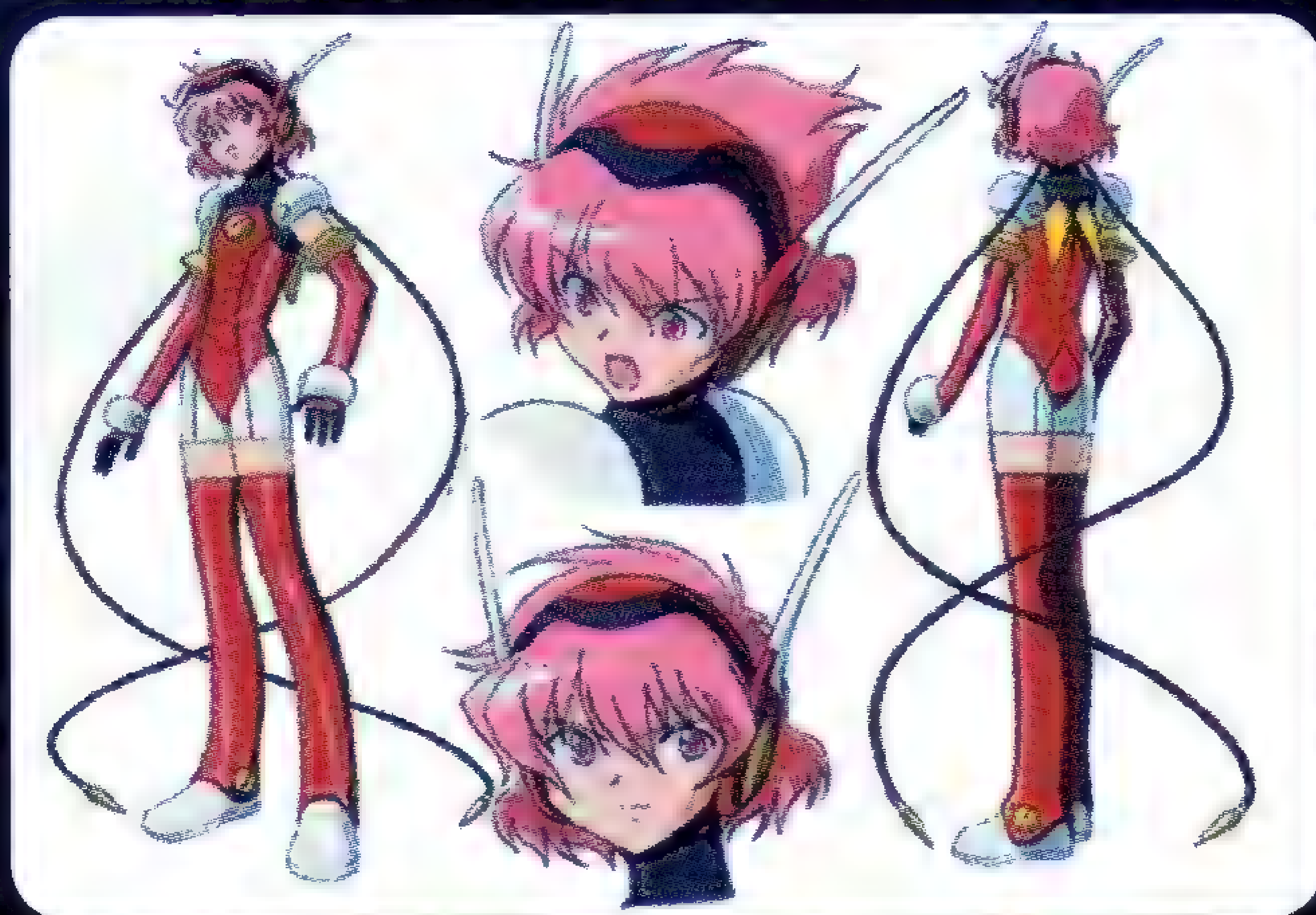
Hikaru

El ángel de **Misaki** está modelado en base al personaje principal de **Magic Knight Rayearth**.

Tiene un cuerpo pequeño y rápido y un ataque especial casi invencible llamado '**sementobi**' (inspirado en un golpe que **Tamayo** propinara a **Kotaro**).

Cuando **Hikaru** pelea en el torneo contra el ángel de **Hakoto** y queda levemente herida. **Icchan** aprovecha para instalarle un par de piezas no testeadas que le dan habilidades insospechadas al ángel que las utilice.

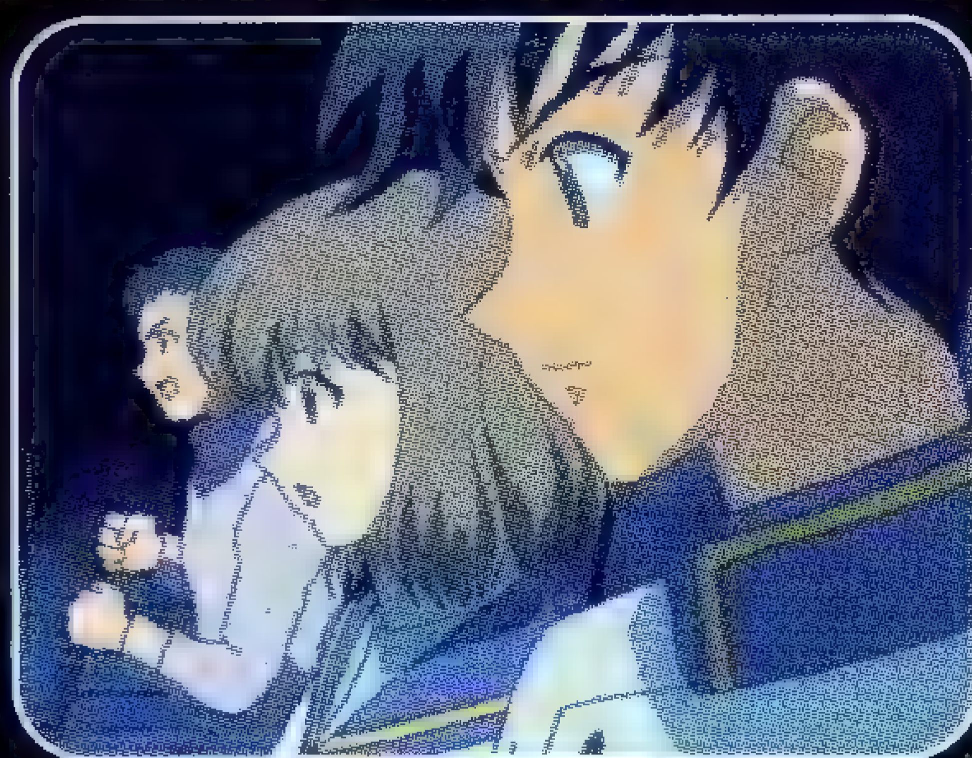






Kotaro Kobayashi , Tamayo Kizaki, Shouko Asami e Iichan

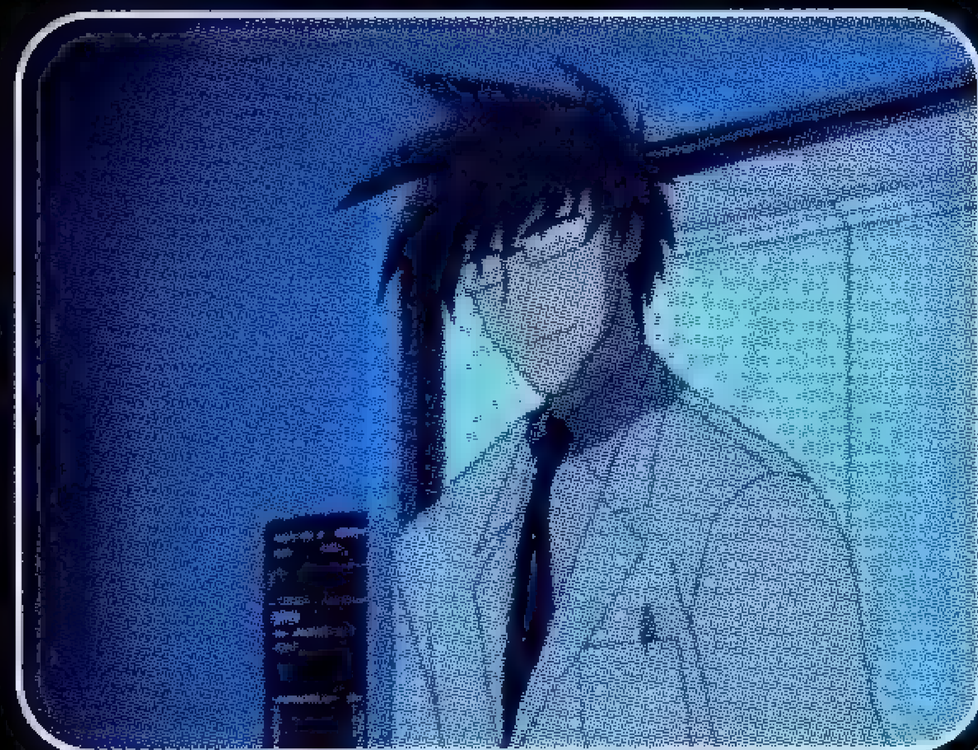
Kotaro y **Tamayo** son los compañeros de **Misaki** en el colegio. La acompañan siempre a los torneos, aunque parece que entre ellos existe algo más que amistad.





Shouko Asami es la tía de **Misaki**. Tiene veintinueve años y trata de mantener una relación con su sobrina de madre y amiga al mismo tiempo, ya que, por trabajo, su progenitora debe vivir en lugares lejanos a los cuales no puede llevar a su hija, que vivió toda su infancia con su abuela.

Icchan (**Jefe Mihara**): el simpático acosador que conoce **Misaki** al llegar a **Tokio** es en realidad el creador de **Angelic Layer**, que se pasea por la ciudad bajo un seudónimo para conocer desde abajo el mundo que creó. Cree haber encontrado en **Misaki** el **Deus** con mayor potencial.



Deberá luchar contra un ángel llamado '**Shadow Panther**'.

Los ángeles no tenen ninguna autonomía hasta entrar a la zona de combate (el **layer**). ¡Pero cuando **Misaki** lanza a **Hikaru** hasta su posición en el layer, ésta no responde! **Icchan** le dice cómo debe controlarla e **Hikaru** entra en acción, ganando la batalla gracias a un movimiento aprendido de **Tamayo**.

Falta poco tiempo para el torneo oficial de **Angelic Layer**, y **Misaki** sigue recibiendo lecciones de **Icchan** (que realmente es el **Jefe Mihara**, líder de la organización que desarrollara las *unidades* **Angelic Layer**).

Derrota a una irritante chilindrina tramposa llamada **Kyoko** y conoce al único **Deus** (entrenador) masculino: **Oojiro**, un bishonen peliblanco, dueño del poderoso ángel **Wizard**.

Misaki ya está lista para entrar a la división **Tokio** del torneo, donde deberá enfrentar a los **Deus** más entrenados, compitiendo por un puesto en el campeonato nacional.

Peroperos

Este resumen de los primeros capítulos da una idea de la onda básica de **Angelic Layer**: minitas que manejan muñequitas (aunque 'robotitos' es un término más correcto y agradable) y se surten en un ring para lograr ser la mejor, mejor que nadie más. Pero, contra todas las expectativas, **Angelic Layer** es un animé sorprendente, que se plantea en un universo creíble y realista, poblado de personajes originales y con el nivel de excelencia **Clamp** en los diseños.

Las chicas **Clamp** ya han probado géneros de moda, con mucho éxito en el caso de **Card Captor Sakura** (magical girls tipo **Sailor Moon**) y el fracaso estruendoso de la mano de los **Clamp School Detectives** (**Conan** pero con amor chabón).

Lo que asusta de **Angelic Layer** es que no sólo es la mejor copia de **Pokémon** disponible, sino que es el mejor animé basado en un manga de **Clamp**, más allá de la limitada animación de **Avex Mode** y algunas fallas de guión cerca del principio.

Los diseños de los personajes y sus ángeles son muy buenos, aunque hayan debido ser simplificados para TV. La protagonista es una sorpresa, es tímida y retraída, pero no a la manera de **Lain** o **Rei**, sino como una chica cualquiera. Lo mismo pasa con los demás personajes: parecen gente verdadera en vez de sueños calenturientos de un guionista solitario o ideales románticos de una mangaka con plumín.

Lo mismo pasa con la relación de **Kotaro** y **Tamayo**.

Un acierto especial es el de mantener a los ángeles como seres inanimados. No son ni mascotas superinteligentes ni pinochos insoportables. Son juguetes, y la relación de **Misaki** con **Hikaru** es especial por eso, porque una sonrisa de su ángel es una reafirmación de su autoestima, y un logro de **Hikaru** no deja de ser un logro de **Misaki**.

La combinación, en un marco relativamente realista, de personajes cálidos con un mundo en el que la tecnología está al servicio de los juguetes, resulta en un animé fresco que sugiere que hay mucho que esperar del futuro de las **Clamp** y **Avex Mode**.

Hatoko:
Una chica de cinco años con un altísimo nivel de empatía con su ángel, **Suzuka**. Su estrategia de combate consiste en estudiar los movimientos de su adversario y adelantarse a ellos con su ángel. Es la hermana de **Kotaro**.

Ogata:
Es el empleado atormentado del Jefe Mihara. Este loco científico gusta de proponerle adivinanzas imposibles de resolver, y luego darle prendas tan terribles como comer un plato de tallarines por la nariz o estar todo un día con un pulpo en el pantalón.

Mizaki Suzuhara



Una chica introvertida pero de una fuerza de voluntad imperturbable. Al comienzo de la historia tiene 11 años.

Su padre murió cuando ella era muy joven y su madre debe mudarse constantemente.

Misaki va a vivir a **Tokio** con su tía, una popular periodista televisiva, para poder asistir al Colegio **Eriol**.



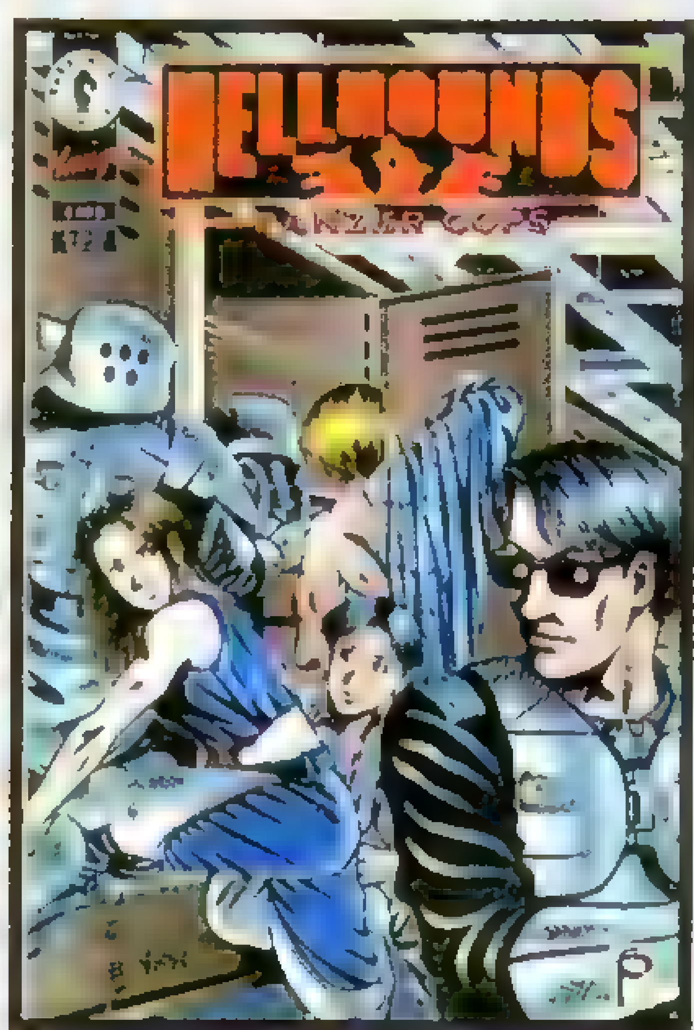


WIDE SCREEN

Animé en la Pantalla Grande

Aunque nunca lleguen a nuestras salas, en Japón se hace mucho animé para el cine. ¡No te pierdas los últimos estrenos en esta cartelera exclusiva!

EL MANGA





Esta última película de animación y las dos anteriores 'live action' están basadas en un manga escrito por **Mamoru Oshii** y dibujado por **Kamui Fushiwara** (diseños mecánicos de **Yutaka Izubuchi**, más conocido por su participación en **Gundam** y **Gasaraki** en el mismo tipo de trabajo).

Fue editado en inglés por **Dark Horse** sin pena ni gloria en el año 1994.

La miniserie estuvo compuesta por seis números, titulada **Hellhounds - Panzer Cops**.



¡Así es, amigos! Todos aquellos que lleven un represor dentro suyo estarán fascinados con esta película fraguada en la mente de **Mamoru Oshii** y **Production IG** (**Evangelion**, the movies). ¡Esta es la película de la brigada que le da de a palos a los jubilados que se juntan en el congreso nipón!

¡La que goza arrojando gases lacrimógenos a los chicos de la CGT y los piqueteros de Okinawa! ¡La que reprime a los jóvenes que van a los conciertos de **Animetal** y **Samurai tRoli**!

Jin Roh -The Wolf Brigade- está situada en un Japón ficticio de los años '50 donde, tras la Segunda Guerra Mundial, se impone un gobierno totalitario (la Gran Guerra es ganada en este caso por el Eje, no por los Aliados) con bandos que obviamente quieren derrocar al sistema.

Con este trasfondo, **Jin Roh** nos cuenta la historia de **Fuse Kasuki**, un joven miembro de los **Panzer Corps**, una unidad especializada en combatir a un grupo revolucionario llamado '**The Cult**', encargado de armar grandes manifestaciones donde además de las típicas molotovs arrojan peligrosísimas bombas que se llevan con ellas no sólo a policías sino a inocentes transeúntes por igual.

La película muestra cómo **Fuse** duda de su humanidad cuando una joven llamada **Nanami**, que posee una roja capa, es acorralada en las alcantarillas de la ciudad mientras intenta escapar con una de estas peligrosas bombas.

Cara a cara con esta joven, **Fuse** duda al momento de vaciar contra ella su munición y es ahí cuando la chica acciona el mecanismo detonador de la bomba, suicidándose pero con la esperanza de que un par de **Panzer Corps** la acompañen.

Obviamente con la poderosa protección que los **Panzer Corps** poseen con sus armaduras salen ilesos del problema, al menos físicamente.

Pero **Fuse** ya no será el mismo, puesto que la visión de los últimos momentos de la vida de la joven 'caperucita roja' no lo abandona y le impide continuar normalmente con su labor.

El film además nos muestra cómo los factores políticos atentan contra el futuro de la brigada, y como ésta es una película con guión del señor **Mamoru Oshii** (**Patlabor**, **Ghost in the Shell**), se llevarán a cabo largos debates político/militares.

Inclusive existe una sección de espionaje dentro de los **Panzer Corps**, encargada de echar luz sobre las actividades de los mismos; tan poderoso y respaldado es su accionar, que los protagonistas del film dudan de su existencia considerándola un mito.

Además, **Fuse** tendrá una relación con la supuesta hermana de la víctima, **Kei**, una relación donde se verán los verdaderos rostros de ambos llegado el desenlace de este film.

Así que entre intrigas, diálogos y más diálogos es como transcurren los 98 minutos que dura la misma.

Lobo, ¿estás?

Acción hay, y muy buena, pero sólo al comienzo y al final de la misma, cuando los revolucionarios atacan a la policía en las calles y tras huir vía alcantarillas, encuentran su final en manos de los implacables **Panzer Corps**.

Esta escena (con las diferencias de rigor) recuerda mucho a la de **Akira**, sin motitos voladoras pero con muchos tiros y sangre.

Efectivamente, las escenas de acción de **Jin Roh** son muy violentas.

La animación es impecable, muy realista, al igual que los diseños de personaje de **Tetsuya Nishio** (**Ghost in the Shell**), donde no verán un sólo par de ojos gigantes y sí muchos japoneses tristes. Sin embargo, hay un constante uso de software 2D para renderear el movimiento de los personajes, lo cual por momentos le quita brillo y mérito a la obra; esto nos recuerda a cada momento que ésta es otra película de ordenador, con impecable tratamiento digital y con las limitaciones que las computadoras todavía imponen a los artistas.

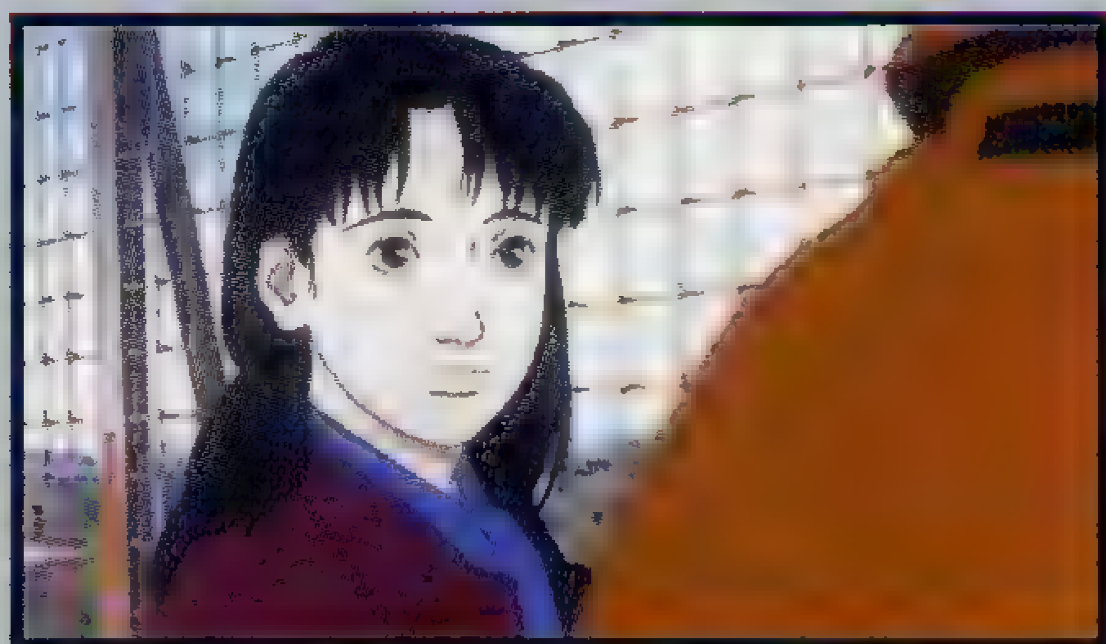
Había una vez

La historia está basada libremente en el cuento de los **Hermanos Grimm** de **Caperucita Roja**, que se ve al **Sr. Oshii** lo ha impresionado mucho, y lo que en realidad plantea es la posición de **Fuse**, a veces lobo, a veces Caperucita.

Ya sé que suena ridículo, pero toda la narración gira alrededor de este concepto. **Jin** significa 'hombre' y **Roh** 'lobo'; y lo que nos quiere dejar en claro la película es que estos hombres de la Brigada Especial son lobos bajo la piel de hombres. ¿O será al revés?

Lo cierto es que, más allá de la dinámica e hiperrealista animación; de las impresionantes escenas de tiroteo, **Jin Roh** es una película que fácilmente podría haber sido filmada con actores reales (como las otras dos de la serie).

Salvando las distancias, podríamos decir que nos enfrentamos a una especie de 'Policías de la Vida' con todos los aspectos de una trama basada principalmente en la relación 'amorosa' que se lleva a cabo entre **Fuse** y **Kai**, sin perder de vista ni por un momento los entretelones políticos y las internas









que se viven dentro del cuerpo represor.

Nuestro amigo **Mamoru Oshii** sabrá con su guión hacerlos bostezar una vez más, si lo que esperaban era pura acción trepidante.

Jin Roh, el animé, sigue la línea argumental del manga también escrito por él, así como de las películas con actores reales (¿serán reales esos actores nipones?) '**The Red Spectacles**' (1986) y '**Kerberos Panzer Corps: Stray Dogs**' (1991).

Y ya nos vamos dando cuenta (en realidad desde hace rato) que a **Mamoru** lo que le gusta es hacer películas con actores de carne y hueso y no salidos de la pluma de algún dibujante ignoto del Japón.

¡Vamos, **Sr. Oshii**! ¡Que igual lo queremos! ¡No importa que ya no quiera hacer más animé!

Por eso es que esta película cuenta con la dirección de un patiño del gran **Mamoru**, quien ha sabido plasmar toda la densidad de su sensei, nos referimos al jóven **Hiroyuki Okiura**, quien ha asistido a **Oshii** ya en la sobrevaluada **Ghost in the Shell** y quien ha hecho de **Jin Roh** su debut oficial como director.

Aunque **Oshii** por momentos opine lo contrario, el trabajo de **Okiura** es impecable en esta historia de policías conflictuados, pero nos deja muchas dudas en cuanto a quién realmente manejaba los hilos de esta producción.

La misma se había planteado tiempo atrás como una serie de seis ovas que adaptaría los mangas escritos por **Oshii**; sin embargo, el destino quiso que por aquel entonces el proyecto fuera descartado en vistas de otra propuesta de **Bandai** (financiada en gran parte por **Manga Video**): nada más y nada menos que la versión animada de **Ghost in the Shell**.

Como dato anecdótico les comento que en **USA** los **Panzer Corps** no se llaman así, sino **Special Unit**. Se ve que a los chicos del país del norte nada les agrada la idea de la simbología, ni siquiera conceptual, de elementos nazis.

El film supuso el regreso triunfal del aclamado director a la pantalla grande y sin dudas está a la altura de las circunstancias, al menos para la crítica y el público extranjero (nosotros, redactores de **Nuke**, vivimos en otro planeta).

Curiosamente, la cinta dio una larga vuelta por circuitos foráneos a su país de origen, estrenándose en varios festivales internacionales de Asia y Europa y siendo un éxito de taquilla en **Francia**, donde se mantuvo en cartelera durante gran parte del 2000 (de hecho la versión que nosotros hemos visto es ésta).

Luego de este extenso periplo fue estrenada finalmente en el **Japón** en julio del año pasado, también con singular aceptación.

Jin Roh es considerada por muchos como la nueva joya del animé, pero la verdad es que no es tan así.

El hecho de que esté muy bien animada no la pone a la par de las obras más recientes del gran **Miyazaki** (aunque **Mamoru** lo odie y sienta envidia del viejo maestro).

El punto clave es que esta película tranquilamente podría haber sido rodada con actores reales y no hecha animé.

Para embolarnos, podríamos seguir viendo las series de **USA Network** de policías y, si queremos ver buenos dibujitos, con todo lo que ello implica, la soberbia animacion realista de **Jin Roh** está muy abajo en la lista de opciones.



EL DIRECTOR



Hiroyuki Okiura ha sido el responsable final de **Jin Roh**. Nació en la ciudad de **Osaka** en 1966 y en su trayectoria se ha visto involucrado en varias producciones de la talla de **Votoms**, **Zillion**, **Akira**, **Patlabor 2**, **Memories** y **Ghost in the Shell**, entre otras.

En la industria su forma de trabajar es muy conocida debido a que no utiliza key frames o escenas intermedias como referencia. Cuando dibuja se manda de una con resultados espectaculares y como no todo el mundo puede lograr lo que él hace se ha ganado un respetable lugar entre sus pares.

EL REPORTE DE GLOBAL



JIN ROH, THE WOLF BRIGADE

ANIMACION	PODEROSA
GUION	VULNERABLE
PERSONAJES	BIEN FEOS
ARMADURAS	LAS MEJORES

Más que nada por la animación y las pocas escenas de acción

75 %

Blood, The Last Vampire: las criaturas de la noche siempre regresan por nosotros...



EL DIRECTOR



Hiroyuki Kitakubo ha sido el director de esta película, la primera realización de Estudio I.G realizada enteramente en forma digital (esto supone el no haber utilizado dibujos pintados en acetatos transparentes). Sus trabajos anteriores fueron el film **Roujin**, **Golden Boy** y la espectacular secuencia de opening del juego de **Ghost in the Shell** para la **PlayStation**.

Blood, The las Vampire se realizó a lo largo de dos años de duro trabajo, a pesar de los 48 minutos de duración del film, restricción impuesta debido a la tecnología de la que disponían en el Estudio.

¡Vampiro! ¡Dejame vivir tranquilo!

El segundo estreno para la pantalla grande que les traemos este mes está emparentado estrechamente con el de las páginas anteriores, ya que prácticamente el equipo de desarrollo y los responsables de **Blood, The Last Vampire** han sido los mismos que de la recientemente reseñada **Jin Roh**.

El título de la peli es más que elocuente, ya que la misma no pretende ser grandilocuente; es como una pequeña burbuja, aunque no de jabón sino de sangre, tal vez, que dura lo que un suspiro: una sencilla historia, espectacularmente dibujada, muy bien animada y con profundo énfasis en el aspecto visual y narrativo.

La estética es realmente llamativa; mucho más cerca de los cómics franceses de fines de los ochentas (un poco de **Bilal** por aquí, unos toques de **Tardi** por allí) que del animé de este nuevo siglo.

Si uno desconociera la procedencia del film, bien hubiera podido pasar por la mayor superproducción animada europea de los últimos tiempos.

Narrativamente, la misma se desliza casi con exclusividad en el plano visual, sin recurrir a extensos diálogos y aburridas diatribas filosóficas sobre vampirismo, geopolítica y macroeconomía nipona.

Hay paisajes, pero no diapositivas.

Hay cruces de palabras en lugar de los frecuentes y exasperantes monólogos.

En suma, esto no es **The Last Vampire: 'el debate'**; algo que seguramente **Mamoru Oshii** (**Patlabor**, **Ghost in the Shell**) hubiera querido hacer, pero aunque estuvo allí supervisando fue bien puesto en su lugar por el verdadero director de esta obra: **Hiroyuki Kitakubo**, personaje de gracioso apellido pero que, aunque parezca mentira, es muy conocido entre nosotros (aunque desde el anonimato de la barrera cultural) ya que fue el responsable, entre otras cosas, del opening para el juego de **PlayStation** de **Ghost in the Shell** que con sus escasos minutos de duración nos dio exactamente lo que los fans del manga de **Shirow** queríamos: acción, fuchikomas en combate, minitas cyberpunks y tiros. En otras palabras: ¡nada de androides hiperdepresivos que sueñan con ovejas eléctricas!

A estas alturas debería quedar claro que, salvando las diferencias entre ambas producciones, esto es lo mismo: mucho de todo y en un reducido espacio ya que la película dura -créditos incluidos- sólo 48 minutos.

Desgraciadamente, ninguno de ambos extremos son buenos: **Oshii** nos sobresatura de información mientras que **Kitakubo** es tan escueto que nada sabremos sobre la historia personal de la protagonista, ni de los **Teróptidos** (como se los llama a los vampiros en la cinta) ni de los por qué de los por qués.

Seguramente deberemos esperar al manga y a la salida del juego para **Play 2** si queremos tener más detalles sobre el universo de **Blood**.

What you see is what you get

Durante una de tantas noches de viajar en subte nos encontraremos con **Saya**, la protagonista de la historia, la última vampiro original de los pocos que todavía moran entre nosotros.

Si bien su edad es indeterminada, aparenta unos quince o dieciséis años mortales, my dolicocéfala ella, y con actitud de pocas pulgas (como **Alita** pero mil veces más greta).

Katana en mano y por designios que desconocemos, la chica colabora con el gobierno de los **Estados Unidos**, y con los clásicos agentes de lentes oscuros obsesionados por machacar a todos los vampiros que asomen la cabeza.

Así, la 'vampire hunter' es transportada a una base militar americana en territorio japonés, precisamente a la base **Yokota**, semanas antes de estallar el conflicto bélico del **Viet-Nam**.

La poco amigable señorita se hará pasar por estudiante dentro de la escuela que hay en el complejo militar y ni bien se sienta en un banco vacío ya tiene resuelto lo que hará el resto del tiempo libre: matar a las dos compañeritas que al toque se dejan entrever como posibles vampiresas.

Para poner un poco de onda, esa misma noche se celebra el baile de **Halloween** con todas esas calabazas iluminadas y docenas de alumnos disfrazados de monstruos de películas clase B, lo que invita a las confusiones y cagazos varios.

Complementariamente, la molestará cada vez que pueda una gorda directora que sospecha que **Saya** no viene precisamente a copiarse en las pruebas, sino que algo más oscuro se trae entre manos.

De tanto meter las narices donde no debe, la señora terminará con el guardapolvo todo manchado de sangre y a los tiros limpios en el hangar de la base, lugar donde se desarrolla el espectacular combate final contra un tercer teróptido que se resiste una y otra vez a ser decapitado.

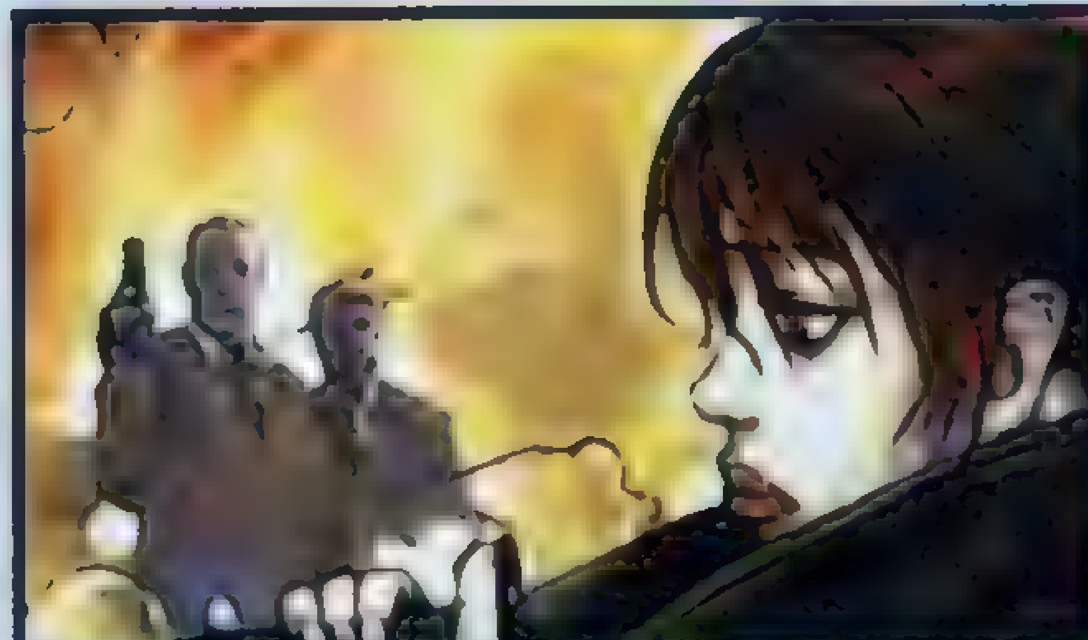
Además habrá persecuciones en jeep, correrías por los pasillos, simpáticos y locuaces marines afroamericanos desventrados y algo de suspenso como para mantener interesado al espectador que, a pesar del final casi conmovedor, quedará indefectiblemente con ganas de seguir viendo más.

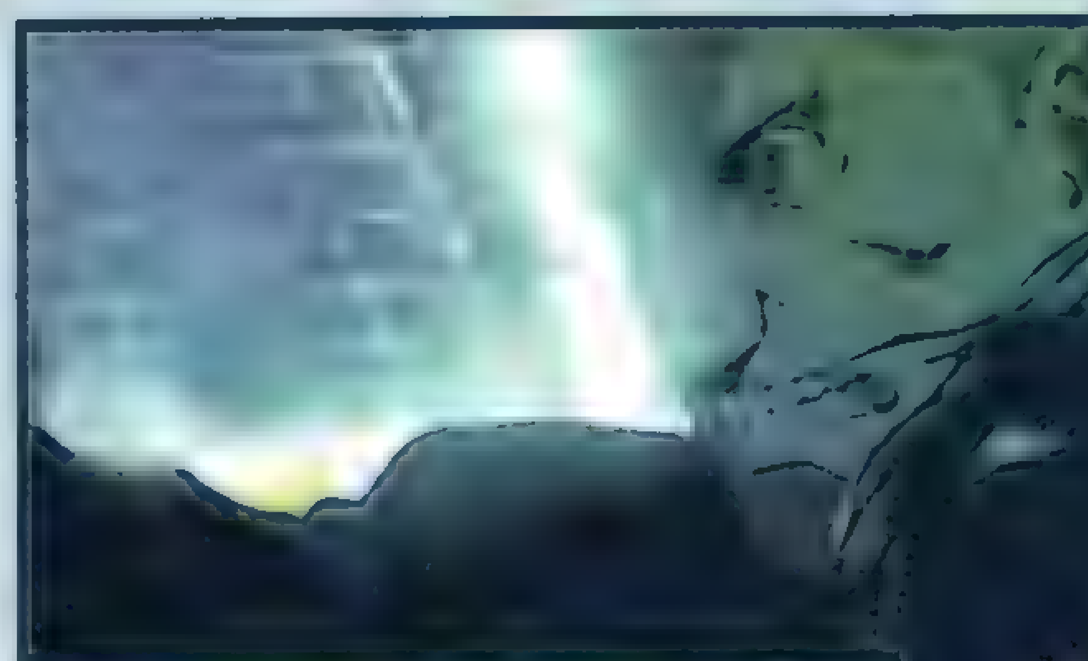
Aunque como ya pueden imaginar, el argumento nada tiene que envidiarle a las pelis que veíamos siglos atrás en los Sábados de Súper Acción, esta pequeña joyita de **Kitakubo** merece ser tenida en cuenta tanto por los amantes del buen dibujo animado como











Escenas de la película y arte conceptual para los diseños de la producción de Studio I.G.

por los vampirillos que andan polulando por los **Burger Kings** y **Mc Donalds** del microcentro porteño.

Afortunadamente fue traducida al castellano por los chicos de las **Saikyo Anime Parties** y exhibida en pantalla gigante a principios de este mes.

Tal vez empiecen a circular algunas copias en muy poco tiempo, y si no les recomiendo comprar el DVD japo (el 70% de la película está hablada en inglés) o bien esperar al inminente lanzamiento internacional.

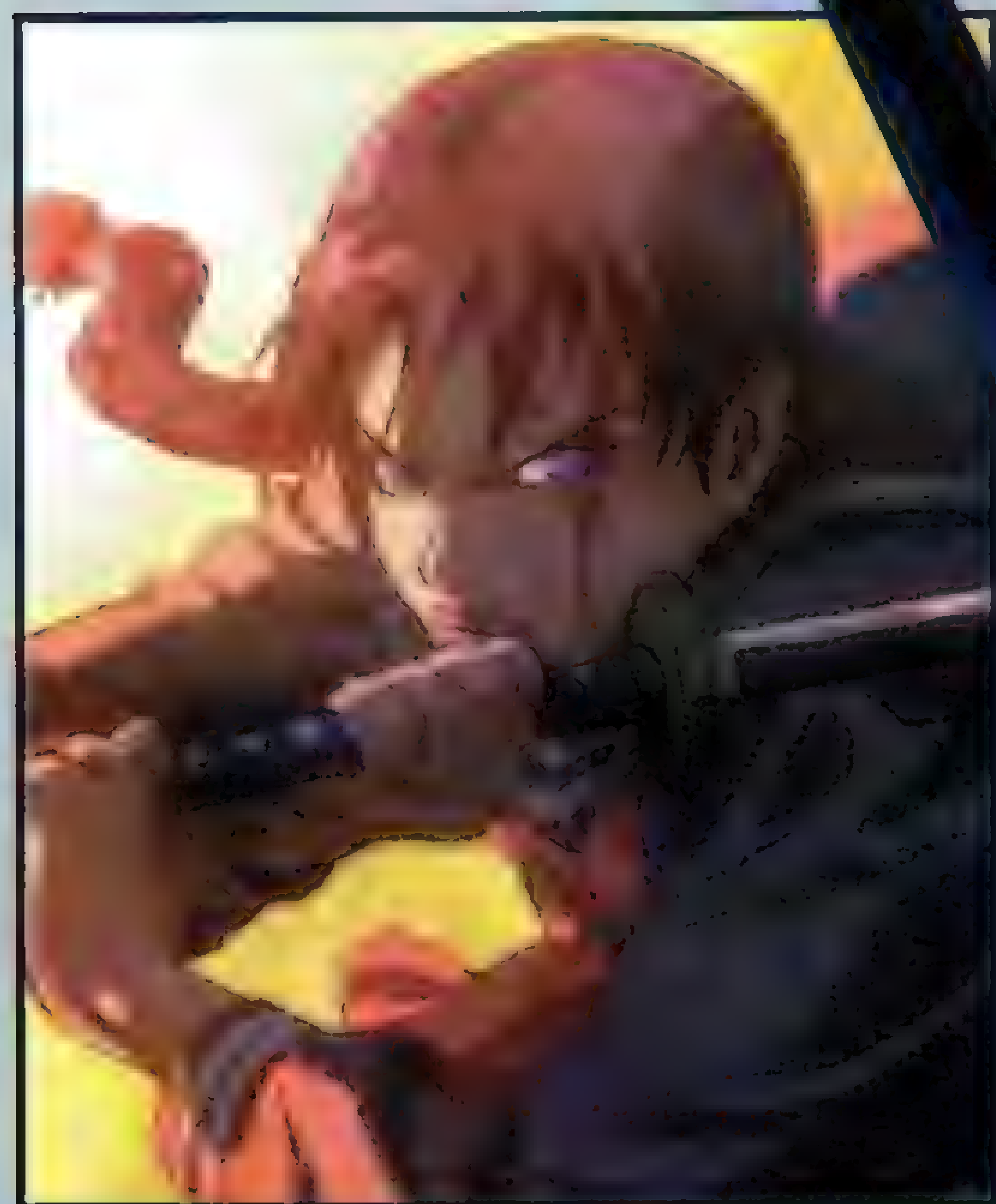
EL REPORTE DE GLOBAL

BLOOD, THE LAST VAMPIRE

ANIMACION	MUY BUENA
DISEÑO	ATMOSFERICO
ARGUMENTO	TONTO
VAMPIROS	¡CABEZONES!

Un poco corta, como si fuera un 'ova deluxe'

80 %

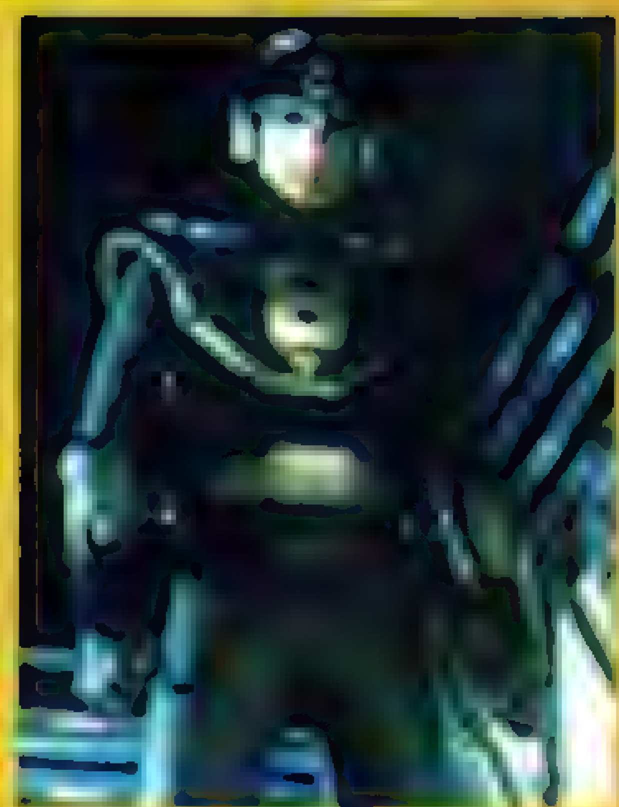


Saya, la protagonista de **Blood, The Last Vampire**, que pronto será adaptada en una serie para la pantalla chica.

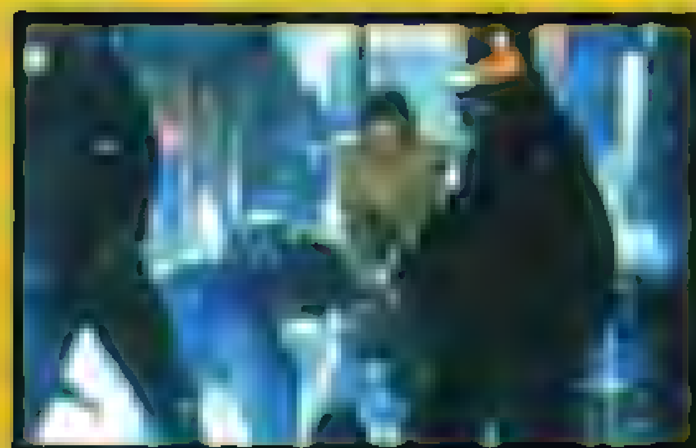
DANDY BLVD

Por Ricardo López

¿Cómo hace un Robot Dandy para encontrar las mejores películas basadas en sus mangas favoritos? ¡Leyendo esta sección!



8man (1992), 86 minutos aprox. Dirigida por **Yasuhiro Horuchi**. Elenco: **Kai Shishido** (Kazumasa/8man), **Etsushi Takahashi** (Tanaka), **Sachiko Ayase** (Sachiko), **Osamu Otomo** (Ken), **Jo Shishido** (Prof. Tani), **Mickey Curtis** (Sniper). Editada en España por Manga Video.



EL REPORTE DE GLOBAL

8TH MAN THE MOVIE

GUION	TRANCHUTE
ACTUACION	BUENA
ROBOTO	ONDA FLESHMAN
PERSONAJES	Y ESTAMA...
MUSICA	¿OCHENTOSA

60 %

¡Bienvenidos [illegible] a la columna del [illegible]!

En esta ocasión les traemos una producción del año 1992: **8 man**. [illegible] darán a este personaje, creado como manga [illegible] por los años '60 y [illegible] por **Kazumasa Hirai** y **Jiro Kuwata**.

Fue adaptado para TV en forma de animación en el año '63, [illegible] en los USA. [illegible] en el '92 y fue dirigido por **Yasuhiro Haruchi** [illegible].

El inspector **Yokota** y su jefe y amigo **Tanaka** [illegible] **Yamafushi** [illegible] **Yokota** [illegible] **Tanaka** [illegible] la muerte de su amigo. La [illegible] el **Profesor Tani** [illegible] **Stani** [illegible]. El profe logra mantener con vida a **Yokota** [illegible] un cerebro artificial y cambiarle la cara (todo igualito que a **Daniela Cardone**).

Yokota ahora se llama **Hirai Kazumasa** y [illegible] como **8man**.

Nadie conoce su verdadera identidad, salvo **Tanaka** y el profesor **Tani Kazumasa** [illegible] **Sachiko**, la antigua novia de **Yokota** [illegible].

Para embrollar más el asunto, hace su aparición el hijo del profesor **Tani**, **Ken**, [illegible] su padre [illegible].

[illegible] **Yokota Sasaki** [illegible] **Yamafushi** [illegible] **Ken**, [illegible] **Yamafushi** [illegible] **8man**. [illegible] a **Kazumasa 8man** [illegible].

Kazumasa [illegible] **Robocop**, [illegible] **Sachiko** [illegible].

Tanaka [illegible] **Yamafushi** [illegible] **8man** [illegible] y **Ken** [illegible].

[illegible] **Tanaka** [illegible] **Ken** [illegible] a **Sachiko** y **8man** [illegible]. **8man** logra [illegible] y **Ken** [illegible] encuentra la paz que tanto [illegible]. [illegible], ¿no es cierto?

8man es realmente una de las pelis más [illegible] que hemos [illegible] en esta columna [illegible] '60 y '70, incluso **Kazumasa** usa un **Citröen** de esa época [illegible].

Estos detalles le dan una ambientación sumamente interesante desde el punto de vista estético, [illegible] con las escenas que implican FX, que son realmente [illegible], tipo el nivel de los **Power Rangers**. [illegible] el camino del policía [illegible].

Por lo demás, las actuaciones [illegible] películas clase B japonesas.

Para finalizar, comentaremos que entre 1993 y 1994 se [illegible] **Eight Man After**, dirigidos por **Sumiyasu Furukawa**, [illegible] **Manga Video**.





CHEMICAL YOUTH

Más recomendaciones para tu colección de DVD animado.

Gasaraki 1-3

En esta ocasión comentaré los primeros tres discos de un total de ocho de la producción de **Sunrise** en conjunto con **TV Osaka** y **Tomiko**; me estoy refiriendo a **Gasaraki**, otro de los títulos fuertes de **ADV Films**. En su primer volumen, **The Summoning**, incluyeron los primeros cuatro episodios: **On The Ancient Stage Of Stone**, **Opening Movements**, **Tantrinc Circle** y **Mirage**. El comienzo de la historia es un poco confuso, muchos diálogos e imágenes sin sentido pero lo suficientemente intrigante como para mantenernos con ganas de ver más.

Desafortunadamente, sólo el primero y el último disco traen cuatro episodios, cortesía de nuestra amiga **ADV**. Con respecto a las tracks de audio y subtítulos incluidos, todos los discos traen el default de toda edición yanqui, audio en japo e inglés y letritas pixeladas sólo en inglés.

Un punto a favor es el menú, que tiene un diseño excelente y nos permite explorar las extras, que para sorpresa de todos no son pocas. El único problema es que la música de fondo es un sample de los primeros 5 segundos del opening, onda que a los diez minutos de estar disfrutando de los extras tenemos las cosas por el suelo y terminamos apagando los parlantes de una. Estas constan de una entrevista transcripta a **Ryosuke Takahashi**, autor junto con **Hajime Yatate** de la historia original, **Episodes Production Sheets** (diseños de personajes y mechas en **Argento Zomo**), un glosario para ayudarnos a entender más de que hablan estos milicos y unos memos escritos por **Toru Nozaki**, guionista de la serie.

El segundo volumen, titulado **The Circle Opens**, incluye los capítulos del cinco al siete: **The Touching**, **The Puppet** y **Return**. Afortunadamente, en el segundo disco el menú sigue igual de bonito y las extras que tanto nos gustan igual de numerosas. Esta vez nos traen una entrevista a **Goro Taniguchi**, asistente de dirección de la serie, más diseños con copetes explicativos, el glosario aclarándonos más dudas que antes, y los memos, esta vez anónimos y en forma de figuritas.

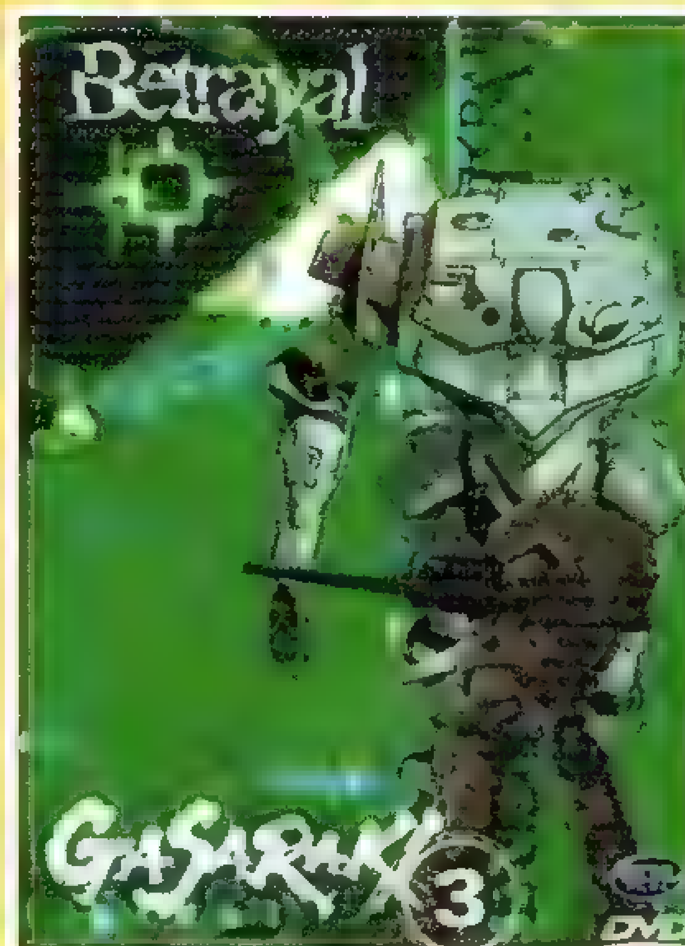
El tercer volumen, **Betrayal**, contiene los episodios del ocho al diez: **Fired House**, **WareHouse** y **Kagui**. Este disco incluye una nueva entrevista a **Ryosuke Takahashi**, esta vez en el rol de director, todavía más diseños de personajes y otra parte del glosario y una pequeña sorpresa: en reemplazo de los memos incluyeron un **Behind The Scenes** del doblaje inglés hecho por **ADV** donde vemos a **Mónica Rial**, responsable de la voz de **Miharu**, grabando alguna de las escenas de un capítulo de este disco; es más, si prestamos atención podemos ver a **Matt Greenfield**, el director responsable del doblaje, dirigiéndola del otro lado del vidrio. Este es un agregado interesante ya que podemos ver el modus operandi de **ADV** a la hora de doblar animés. Lástima que la versión dubbed no tiene muchos fanáticos, y menos entre nosotros.

Lo único que me faltaría mencionar son los inserts que traen cada uno de los DVDs. No se esperen ningún librito de tapa dura; son sólo una hojita que se abre con los mismos diseños de personajes que traen los discos pero en papel, y de calidad bastante buena, vale aclarar.

Por último, les digo que los trailers incluidos, que ahora aparecen antes del menú separados como chapters -cambio estratégico de **ADV**-, varían entre: las chicas de **BubbleGum**, los trolos de **Generator Gawl**, el **Kenshin** sacado de los ovas, los nunca faltantes **EVA**s, la peli berreta de **SiN**, la gordita de **BlueSeed** y mucho más...







GASARAKI

ANIMACION	REFINADA
GUION	COMPLICADO
MECAS	CUADRADOS
MUSICA	HIPNOTICA
PERSONAJES	[illegible]

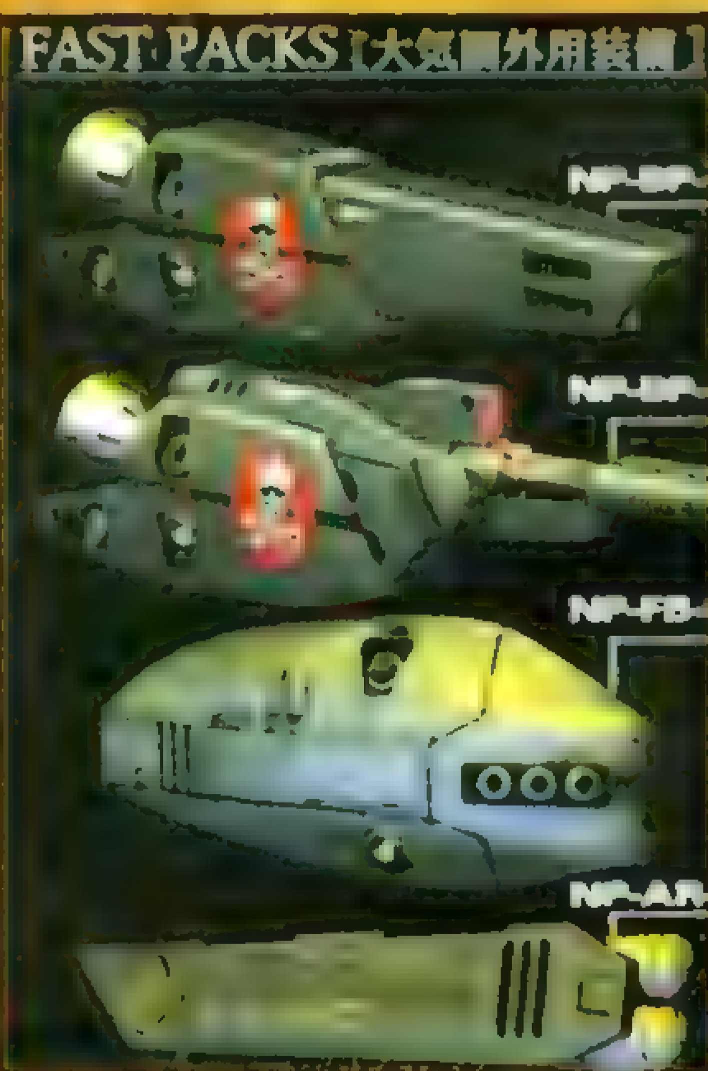
85 %

Nº PAIN(T)

Por Pablo A. Castro

Y pensar que hace no tanto tiempo conseguir una de estas varukas de Macross era una tarea casi imposible...

FAST PACKS





Arriba: detalle de la Strike Valkyrie con los **Fast Packs** que les permiten aumentar su potencia en el espacio.

Abajo: el caza **F-15E Strike Eagle** de la USAF, fuente de inspiración de **Shoji Kawamori** para diseñar estos dispositivos.





Como ya les comentara en números anteriores de **Nuke** y, corriendo el riesgo de aburrirlos, les cuento que **Hasegawa** tiene planes para usar o abusar de los moldes de las **Valkyrias**. Lo demuestra casi cada semana.

En efecto, en este último mes se fueron acumulando novedades y anuncios de la firma nipona.

En primer lugar, destaca la **Super Valkyria VF-1A** que acaba de salir a la venta en **Planeta Japón** y trae un arte de caja espectacular con la varuka de **Max** a plena potencia, con el planeta **Saturno** de fondo.

Usando como base el kit del **VF-1A** que saliera en noviembre del año pasado, este kit trae varias piezas nuevas que permiten armar los **FAST Packs** de la versión **Super**. Las nuevas piezas traen detalles internos increíbles que superan ampliamente al viejo kit de **Super Valk** de **Imai/Bandai**.

Es interesante destacar que, si bien no hay planes para sacar el **Super VF-1J** que aparece en la serie de TV, las piezas de la cabeza del **VF-1J** vienen incluidas con el **Super VF-1A**, con lo cual es posible hacer las supervarukas de **Max** o **Miria/Miriya** con un poco de pintura azul o roja, respectivamente, y algunas calcas sacadas del cajón de repuestos.

Por otra parte, se supone que en junio saldrá en **Japón** la versión **Strike** de la **Valkyria**. Se trata, nuevamente, del kit del **VF-1S** que salió en enero pasado con las piezas de la **Super Valkyria** más otras nuevas para armar el doble cañón que caracteriza a este modelo. La caja traerá otra excelente obra de arte de **Hidetaka**



Tenjin con la nave de **Roy Fokker** volando sobre el planeta Tierra. Desde que tuve en mis manos el kit del **VF-1A** me preguntaba para qué sería esa pieza transparente trapezoidal que sobraba. La respuesta era simple: ¡para los sensores que van arriba del cañón doble!

Casi en simultáneo con la **Strike Valkyria** se espera que salga el esperado (y esperable viniendo de **Hasegawa**) kit de armas y pilotos para los varukas.

Parece que vendrá con toda suerte de misiles normales y nucleares (reflex para los **Robotech** fans), los soportes para los mismos y algunos pilotos. Lo cierto es que pese a lo que duela en el bolsillo, es casi una compra obligada, ya que una **Valkyria** sin armamento parece desnuda.

Entre los comentarios que se vieron en mayo está el anuncio de una edición limitada de tres **Valkyrias** en plástico transparente rojo, verde y azul, respectivamente. En mi opinión: ¡un asquito! Nadie sabe a ciencia cierta si traerán detalles internos o serán sólo versiones en plástico transparente de las varukas ya editadas. Si trae detalles internos, en una de ésas valen la pena.



Existen algunos rumores que indican que el próximo paso de **Hasegawa** en el universo de **Macross** sería algún **YF** (¿19 o 21?) de **Macross Plus**. Creo que el **YF-19** es un buen candidato para la política de múltiples adiciones de esta firma, ya que podrían hacer una buena cantidad de variantes con los **VF-19** de **Macross 7** y del juego para la **PlayStation Macross VFX-2**.

Fast Packs de las Super Valkyrias y la Strike Valkyria

Los **FAST Packs** son un conjunto de sistemas que se agregan a las **Valkyrias** para aumentar su potencia en el espacio (aparecieron por primera vez en la serie **Macross/Robotech** en un capítulo donde **Hikaru/Rick** escolta a **Misa/Lisa** hasta el borde mismo de la atmósfera terrestre) y consisten en: boosters o cohetes con lanza micromisiles que van en la espalda, tanques y cohetes **Vernier** (de posicionamiento en el espacio) que van unidos a las piernas y lanzamisiles de los brazos. **Kawamori** (¿hace falta aclarar que es el creador de las **Valkyrias**?) admite haberse inspirado en los tanques conformados del **F-15E Strike Eagle** de la USAF. En este avión real se agregan unos tanques de combus-tible adicionales a los costados del fuselaje para aumentar el alcance.

Es interesante relacionar el nombre del **F-15E Strike Eagle** con el de la **Strike Valkyria**.









Al igual que en el caso del avión **F-15** real, esta varuka es la versión de ataque del **VF-1 Valkyria**. En el lugar donde la **Super** lleva el lanzador derecho de micromisiles se coloca un cañón doble que puede girar en el modo **Batroid** para dispararlo hacia adelante.

¡Yamato Contrataca!

La empresa **Yamato** nos venía poniendo nerviosos con tantos juguetes transformables de **Macross Plus** (lo de 'juguetes' es una forma de decir, si a estos chiches los agarran infantes con poco conocimiento de mecánica avanzada y un master en robótica en pocos segundos lo único que quedará es un montón de plástico y metal retorcido); por suerte acaban de liberar las primeras fotos del nuevo **VF-1** de la peli de **Macross** (Robotecheros: ¡abstenerse!).

Esta joyita, que saldría en octubre o noviembre, será completamente transformable, en escala 1/72, y saldría en tres versiones: **VF-1A** de **Hikaru** (con marcas en rojo), **VF-1A** de **Max** (marcas azules) y el **VF-1S** de **Fokker**. Se espera que salgan versiones **Super** y **Strike** con todo el armamento y accesorios.

En cualquiera de los tres modos se ven casi perfectas, tal es así que hubo gente que confundió los prototipos en modo avión con las de **Hasegawa** durante alguna convención en el **Japón**.

Nadie sabe muy bien cómo se transforman. El misterio principal es cómo se mueven las piernas para pasar de un modo a otro. Algunos especialistas (fanáticos sin remedio, como el autor de esta sección) especulan con que las piernas se separan y otros con que hay un artilugio mágico que actúa como en los diseños originales de **Kawamori** y mueven las piernas sin separarlas del juguete.

Se espera que sean un poco más caras que las de **Macross Plus** y que rondarían los 8.000 yens (ochenta pesos, precio en **Japón**).

Ninguna de las **Valkyrias** transformables que hayan aparecido con anterioridad, ya sean las de **Bandai** o **Takatoku**, podrán compararse a las de **Yamato** en calidad y apariencia. Las viejas **Valkyrias** transformables alcanzan hoy en día precios absurdos de cientos a miles de dólares en las subastas de Internet. Veremos si a partir de la salida a la venta de las nuevas de **Yamato** los precios de aquellos vejestorios bajan a tierra.

Muchos lectores nos preguntan dónde comprar los juguetes de **Yamato** de **Macross Plus** y, cuando salgan, los **VF-1**. En algunas comiquerías se los puede conseguir por $150 o $190. Lo cierto es que **Harmony Gold**, propietaria de los derechos de **Robotech**, consiguió que sus abogados impidan que los juguetes de **Yamato** se comercialicen en Occidente. Sí, queridos fanáticos, de toda varuka de **Yamato** que vean por ahí fue traída directamente de oriente (**Japón** o **Hong Kong**). Este problema, generado por los intereses comerciales de **Harmony Gold**, hace que los precios sean muy elevados y que no se consigan con facilidad (de hecho el **YF-19** ya está agotado).

De existir un distribuidor occidental creo que los precios serían otros, aun en esta **Argentina** recesiva. El único lado positivo de esta disputa legal (y probablemente su causa) es que una empresa subsidiaria de **Harmony Gold** (**Toynami**) piensa sacar un **Veritech** transformable (vean que no digo **Valkyria** ya que sería un juguete enmarcado en **Robotech**) en algún momento de este año. Espero que saquen algo digno y comparable al **VF-1** de **Yamato**.



BOMBS AWAY

Correo de lectores del Sr. Miyagi

¡Otro número que llega a su fin y, como ya es costumbre, lo cerramos de la mano del Sensei y su polémico correo!



¡Esta vuelta vengo con correo cortito porque nota de Escaflowne gastarse todas las páginas y además hacerme todas preguntas que no entendiendo. Directivos de esta revista nunca creerme que sección de saluditos siendo mejor que todo lo demás, ¡pero yo no querer ponerme violento y tener que pegarles contra alambrado como a hombres esqueletos!

¡Estas son las posiciones para el **Otakómetro** de este mes!

MEJOR SERIE DE ANIME:
1) NEON GENESIS EVANGELION



2) COWBOY BEBOP
3) MACROSS
4) THE VISION OF ESCAFLOWNE
5) SLAM DUNK

MEJOR PERSONAJE FEMENINO:
1) REI AYANAMI



2) MISATO KATSURAGI
3) MISA HAYASE
4) FAYE VALENTINE
5) USAGI YUKINO

Santiago Bozzini:

Hola, quisiera que me dieran informacion sobre donde conseguir calcas para un **Valkyrie** de escala 1/72. El modelo es el **Skull-1**, de **Roy Fokker** y quisiera conseguir las calcas originales, pero no tengo idea en que negocio pedirlas, además soy de **Pergamino**, una pequeña ciudad del interior y no tengo mucha info de los negocios que trabajan este tipo de productos.También quisiera consultarlos por el tema de la laca que se pasa sobre el modelo luego de pegar las calcas; qué nobre tiene, en que tamaños viene y la forma de aplicación de la misma.

Agradeceré toda información que me sepan dar y los saludo com lector de surevista. ¿Hace falta decir cuál es mi sección favorita?.Les comento que han acertado 100% con el titulo de esa seccion, porque es todo un sufrimiento armar un modelo como uno quiere que quede en realidad.

Hasta luego y éxitos!!!

Santiago,

No sé exactamente a qué te referís ya que las calcas específicas para el VF-1 de **Fokker** nunca se produjeron más allá de las que vienen en los kits. Lo más cercano a lo que vos necesitás son las calcas de **Macross** que produjo la firma japonesa Wave, más concretamente la plancha de calcas N° 2 que tiene las calaveras y los números como para hacer la Valkyria de Roy u otras. No las vas a poder conseguir en la Argentina por lo que te aconsejo que las encargues a Hobby Link Japan, que es un sitio japonés de venta de maquetas (en inglés). La dirección de Internet para las calcas es

www.hlj.com/cgi-local/hlj-page.cgi?WAVMC-17

Con respecto al tema de los barnices te cuento que hay una gran variedad de opciones: en casas de hobbies o modelismo podés conseguir barnices en frasquito o latita de varias marcas **Testors-Models Masters**, **Humbrol**, **Tamiya**, **Mo-Lak**, etc. En algunos de estos lugares también se consiguen aerosoles de algunas de estas marcas, pero en general son muy caros y traen poco.

Los barnices que vienen en frasco o latita conviene aplicarlos con aerógrafo ya que con pincel te van a quedar marcas (dependiendo de tu habilidad con el pincel...). Yo prefiero el barníz de **Tamiya** ya que no amarillea por ser acrílico, aunque el de **Testors**, sin ser acrílico, es excelente; los demás no te los recomiendo

Otra opción más simple (¡no hace falta aerógrafo!) y barata, que yo utilizo cuando el modelo no es muy complejo, son los barnices transparentes acrílicos en aerosol (por ejemplo los de las marcas **Krylon** y **Touch and Tone**) que se consiguen en las pinturerías o librerías artísticas. Hay que tener cuidado de no excederse con el aerosol (te recomiendo que primero pruebes con alguna maqueta vieja) y que el barníz sea realmente acrílico ya que si no te va a dejar una coloración amarillenta muy fea, sobre todo sobre el color blanco de la Varuka de **Roy**

Antes de pegar las calcas conviene barnizar el modelo con barniz brillante transparente (dejándo secar completamente) ya que las calcas adhieren mucho mejor sobre la pintura brillante que sobre la mate. Luego de aplicar las calcas hay que volver a barnizar para protegerlas. Podés barnizar de nuevo con barníz brillante o con barníz mate o semimate (satinado). **Tamiya** tiene un excelente barníz brillante pero no tiene satinado ya que éste se prepara mezclando el barníz brillante con una pasta que hay que comprar aparte mientras que el satinado de **Testors-Models Masters** es buenísimo.

Sé que en el interior es difícil conseguir material modelístico, una opción es que te consigas alguna revista de modelismo nacional y busques en los avisos si algún negocio hace envíos al Interior.

Espero que te sirvan estas indicaciones. Hasta pronto,

Pablo A. Castro

(Como ya dándose cuenta yo no contestando a usted sobre avioncitos porque no teniendo ni idea.)

¡Dos Mega Concursos Dos!

Antes de anunciarles de qué se trata el nuevo concurso, damos a conocer a la ganadora del libro de arte de **Sakura** del mes pasado:

Martina Carla Pesto
de Capital Federal.

quien puede pasar a retirar su premio por la redacción de Lunes a Viernes de 12 a 18 hs. ¡Felicitaciones!

El Segundo Concurso es el que venimos haciendo desde hace unos meses. Para participar simplemente tenés que mandar una carta o un mail indicando La Mejor Serie de Animé de la historia, tu personaje masculino favorito, tu personaje femenino favorito, la mascota de animé a la que le arrancarías una o varias patas (en caso de tener) y el mejor tema de opening.

El ganador de este concurso se llevará por sorteo un compact de música de **La Visión de Escaflowne (original)**.

El Tercer Concurso consiste en mandar una foto tuya con un **Pikachu** (muñeco, peluche, lo que sea) en el lugar más ridículo que encuentres. ¡Zero Hero, amigochis!, mandan la foto por carta (solamente) a la redacción. El ganador será el que envíe la más copada a elección de nuestro jurado de notables y se lleva de premio un libro de arte japonés de **Escaflowne**!

El verdadero significado de ser Otaku: en japonés, significa fanático a muerte de algo.Un otaku (en la argentina) es la persona que, ante toda, tiene el ani-me y manga metido entre ceja y ceja.Lo importante es disfrutar el animé sin importerte un carajo lo que digan los demás.A uno no le debe importar si no va a bailar como sus amigos, o si piensa que su vida gira solo entorno al animé y que es vacia. Porque mientras tenga algo que le guste y le de ganas de vivir, no va a tener una vida vacía.

La gente que va a recitales de su banda favorita, las chicas que acompañan al cantante o cantantes del momento tienen una vida igual o más vacia que la de un otaku (todo esto en un supues- to) ya que se toma la idolatría al cantante de la misma forma que nuestro 'Otakuismo'. Las chicas que lloran por sus ídolos viven de la misma forma que nosotros, nada más que saben que ellas nunca van a poder tocarlos o algo asi.

Lo mismo pasa con los 'otakus del fútbol', fanaticos del fútbol, que son capaces de matar a alguien solo porque su equipo perdió, no hace falta decir que tienen todo lo que les concierne con respecto a su equipo, se hacen tatuajes de su equipo y cosas parecidas.

Si se tiene en cuenta este concepto, la vida de todas las perso- nas de este planeta estan vacías.

Todos se inclinan por algo que les importa mucho mas que nada.Entonces, ¿qué es una vida humana? ¿Algo completaente vacio? Las personas que van a una convencion de animé, co-mics, etc. con una remera de Rodrigo ¿qué son?.Son personas que no se deciden de algo en la vida.Personas sin metas claras que tienen un doble vacío en sus almas y en sus vidas.Pero en-tonces, basándonos en lo anterior... ¿no tendrían un doble sentido en sus vidas?.Es algo contradictorio.Estas personas, por lo general van con las modas, y realmente no saben que va a ser de sus vidas, muy típico en la adolecencia.

La explicación mas sencilla a todo lo comentado sobre el fanatismo, sería que todo ser humano tiene una vida vacía, la llena con su fanatismo, el amor hacia ciertas cosas, su devoción y religión.Esto significa que mientras el ser humano tenga estas cosas, él sobrevivira, disfrutando de la vida y chupandole un huevo lo demás.

seguimos asi, el anime va a termnar siendo solo para adolescentes.[...]

Sonará egoista y tal vez sea una actitud discriminatoria, pero yo creo que el anime y manga tiene que ser para un grupo de personas que realmente lo amen, ahora te encontrás cualquier pendejo hablando de **Gainax** (por ejemplo) y te queres matar.

Antes, el anime y manga era algo que te costaba trabajo conseguir, y ahí erradicaba parte de la gracia de ellos. Cuando lo pasan cien veces al dia en la TV y vas a cualquier lado y te venden animé, llega un momento que cansa y eso, desgraciadamente, va a hacer que mucha gente pierda el amor al animé y manga porque se termina pudriendo de estar con él las 24 hs. Ojalá esto cambie antes de que pase lo peor, que seria que el anime nos deje de atraer.

Roque Rey

Por eso yo siendo gran seguidor del vino patero y del **Ganciax**, y como usted diciendo yo sientiendo gran vacío en mi vida, ya que terminárseme botella..

Joaquín Vázquez:
Desde mi punto de vista **Evangelión** es mejor que **Cowboy Bebop** por varias razones a detallar: a pesar de tener un bajo presupuesto (como todas las producciones de **Gainax** que arriesgó todo a este proyecto) se las arreglaron muy bien para que la serie fuera un éxito. Un ejemplo de esto es las escenas de combate que es uno de sus puntos fuertes en la serie, otro es el suspenso que deja después de cada capítulo, el dramatismo y la violencia son una constante que no deja que le espectador se pare de su silla.

Las escenas de combate y violencia son excesivas y descomunales, a parte se las ingeniaron bien para no mostrar sangre y reemplazarlo por el LCL, que si uno no sabe, no es nada malo pero si conoce la historia sabe que es peor que la sangre.

El dramatismo en dos palabras es 'puro' y 'salvaje'.

Romances, mentiras, sospechas de asesinato (¿quién mató a Kaji?), desencuentros, silencios largos e imágenes inmóbiles.

La música ayuda a crear una atmosfera tétrica, tenebrosa, deprimente, desesperante y hasta a veces aterradora, también colabora con el suspenso y la acción.

La banda sonora tiene temas muy buenas de musica clásica a marcha.

El diseño de personajes y la historia de cada uno de ellos nunca fue vista y las historias paralelas pero secundarias que corren a lo largo de toda la serie, estan muy bien desarrolladas.

Los mecas muy poderosos, son 'demonios' que según nosotros son para nuestra protección,¿pero quién cuidara de ello?. Descontrol por todas partes.

Evangelión revolucionó el anime, que creo yo que todavía está gestándose porque parece que todos quieren hacer algo parecido, como **Argento Soma**.

Cowboy Bebop es una serie que entretien, sí, pero le falta; no alcanza a desarrollar mucho a los personajes y no tiene mucho suspenso ya que como todo gira alrededor de ellos siempre que hay una escena de riesgo ya se sabe de antemano que no van a morir porque si mueren adiós serie.

La acción siempre esta ahí pero alguien que vio **Eva** antes dice ¿que ya está los mato a todos, eh loco a si no vale?!! o sea es muy rápido, la animación es muy buena, mejor que **Evangelión**, tenia que ser mejor para un estudio como **Sunrise** (**Gundam**, **Escaflowne**, etc., etc.).

La banda sonora es excelente.El drama casi no hay salvo en los capitulos 12, 13 y los dos últimos donde la acción es extrema (**Spike** se gasta todo el arsenal).

El humor es constante y es en algunos momentos negro, nunca se sabe pero parece que **Spike** odia con toda su alma a **Faye** y **Faye** a **Spike**. Los capítulos no tienen continuación salvo los mencionados.

En conclusión **Cowboy Bebop** puede ser la mejor serie de los `90 pero **Evangelión** es la mejor serie del siglo.

Anime es lo que uno considere entretenido para su gusto mientras sea claro de origen japonés **Cowboy Bebop** es entretenida y muy superficial y **Eva** es original, profunda y entretenida y es por eso que superior, a tal punto que mi hermanito de 7 años se prendió a ver **Eva** y se la vio completita conmigo, cuando puse **Cowboy Bebop** se fue a jugar a la compu.

No sé porque si es entretenida. ¿O no?.

¡Yo no sé si estando equivocado pero niño de 7 años mejor viendo mi programa '**Happy Days**' en **Jupiter Comics** antes que eso que decir usted!

Bueno, esto siendo todo por hoy porque no habiendo más espacio para poner letras.

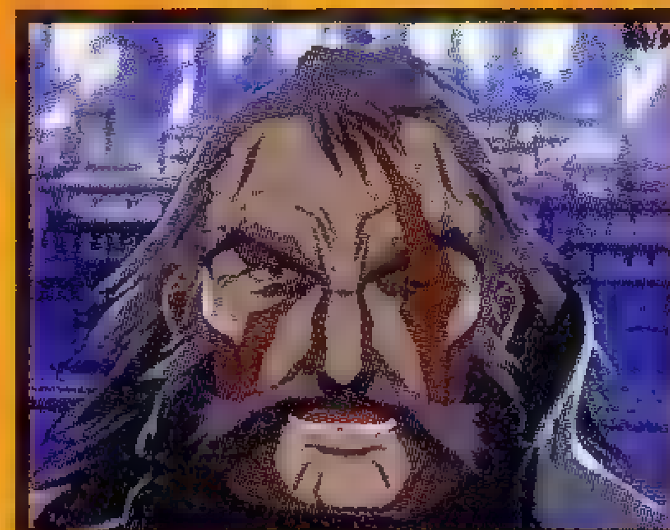
¡No olvidando concursar en gran competencia de ratón amarillo y volver el mes que venir!

El Sr. Miyagi

EL OTAKOMETRO DEL SR MIYAGI

MEJOR PERSONAJE MASCULINO:

1) VARGAS



2) VEGETA
3) ALLEN SCHEZAR
4) GOKU
5) SHINJI IKARI

MASCOTA MAS ODIADA:

1) PIKACHU



2) PEN PEN
3) MOKONA
4) KERO
5) EL ROBOTITO DE DRAGON BALL GT

¡ATENCION!

Para comunicarte o participar en los concursos podés mandar tu carta a la redacción:

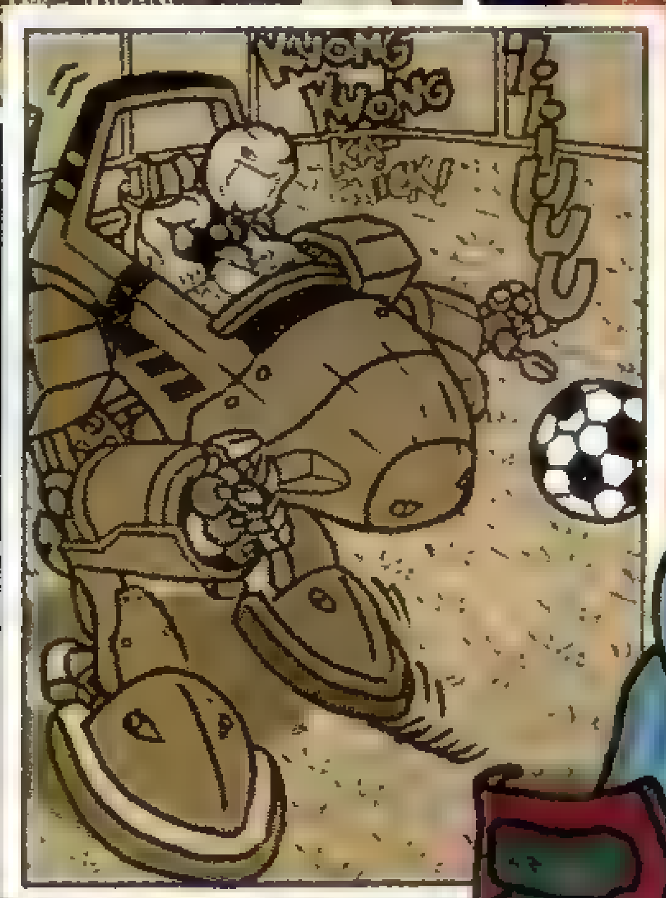
Revista Nuke
Paragüay 2452, 4°B
(1121) Capital Federal, Argentina

o por mail a:

Nukemag@ciudad.com.ar

Para chequear los episodios anteriores visitá www.chokuzoka.freeservers.com

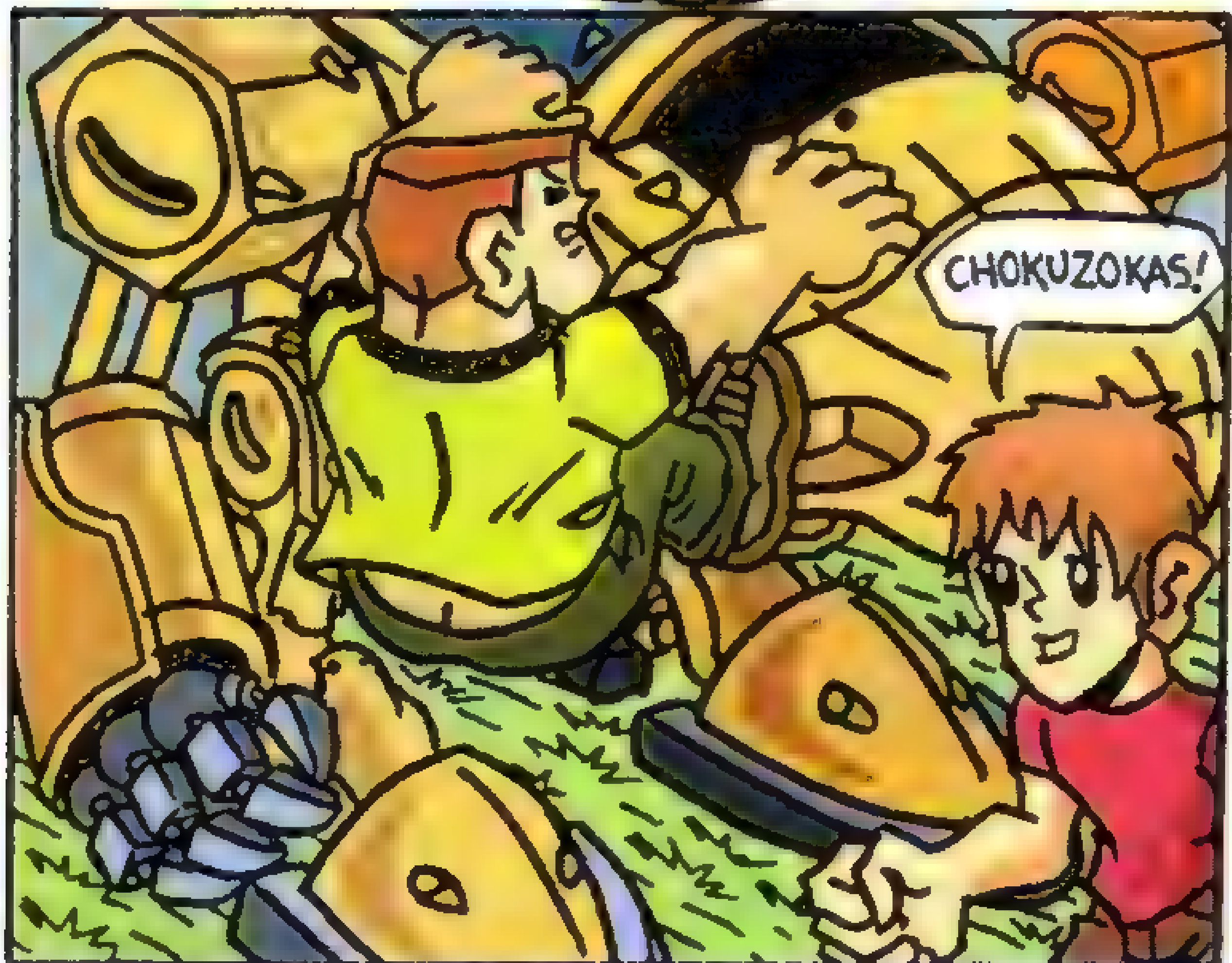




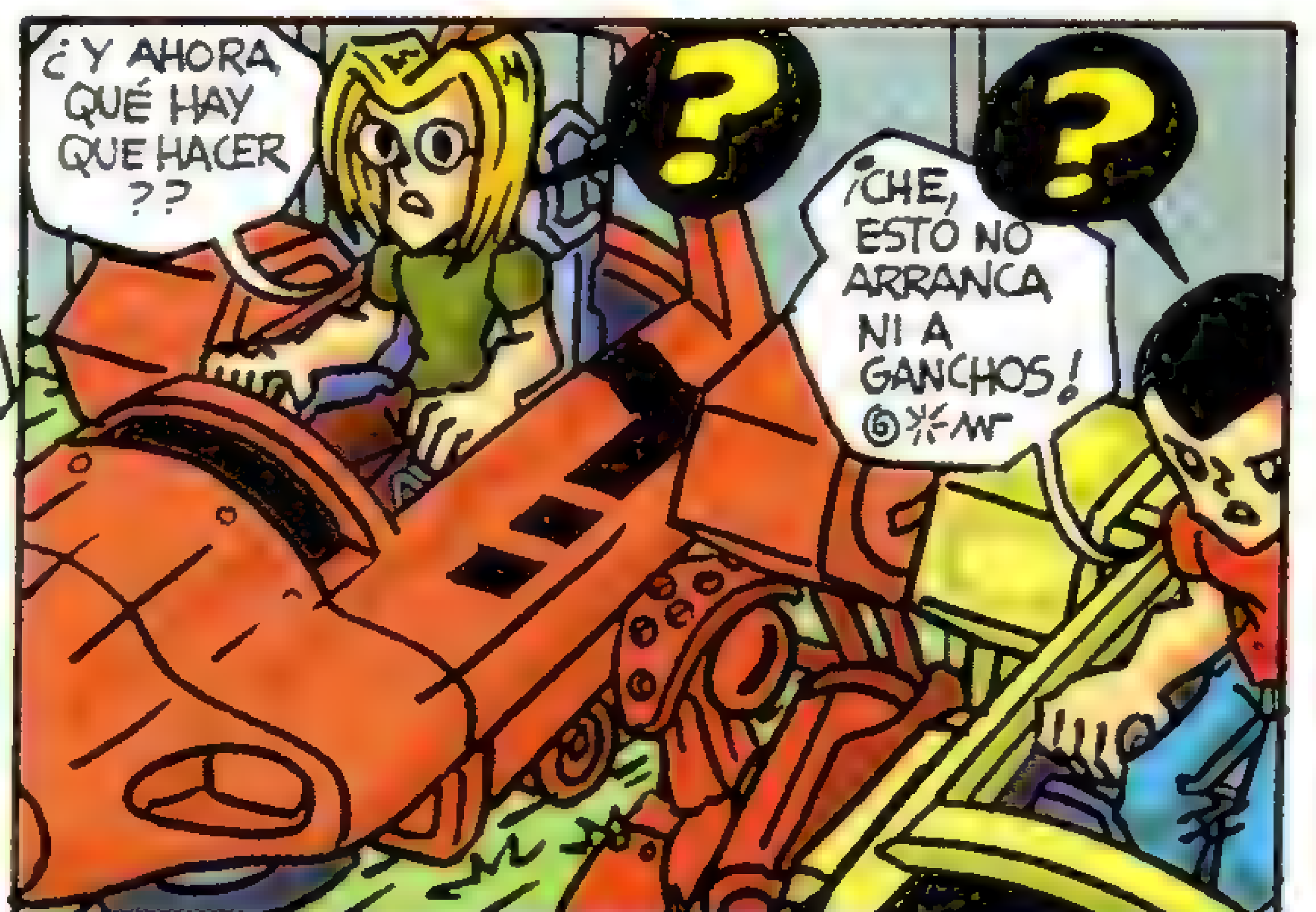


Resumen de lo publicado:
Recién incorporado en la rigurosa Academia, Saeki Nakamura no ha sido recibido demasiado cordialmente por sus compañeros.
Luego de que un estudiante de tercer año, Erika Hasegawa hiciera una demostración con su robot, el entrenador invita a todos los novatos al playón para que se inicien en el manejo de los chokuzocas....
Mientras tanto, la escena es contemplada por un grupo de alumnos avanzados que al parecer integran una especie de sociedad secreta llamada Conseil du Bois...

Por Cesar Pereyra
Color: Paula Brecciaroli



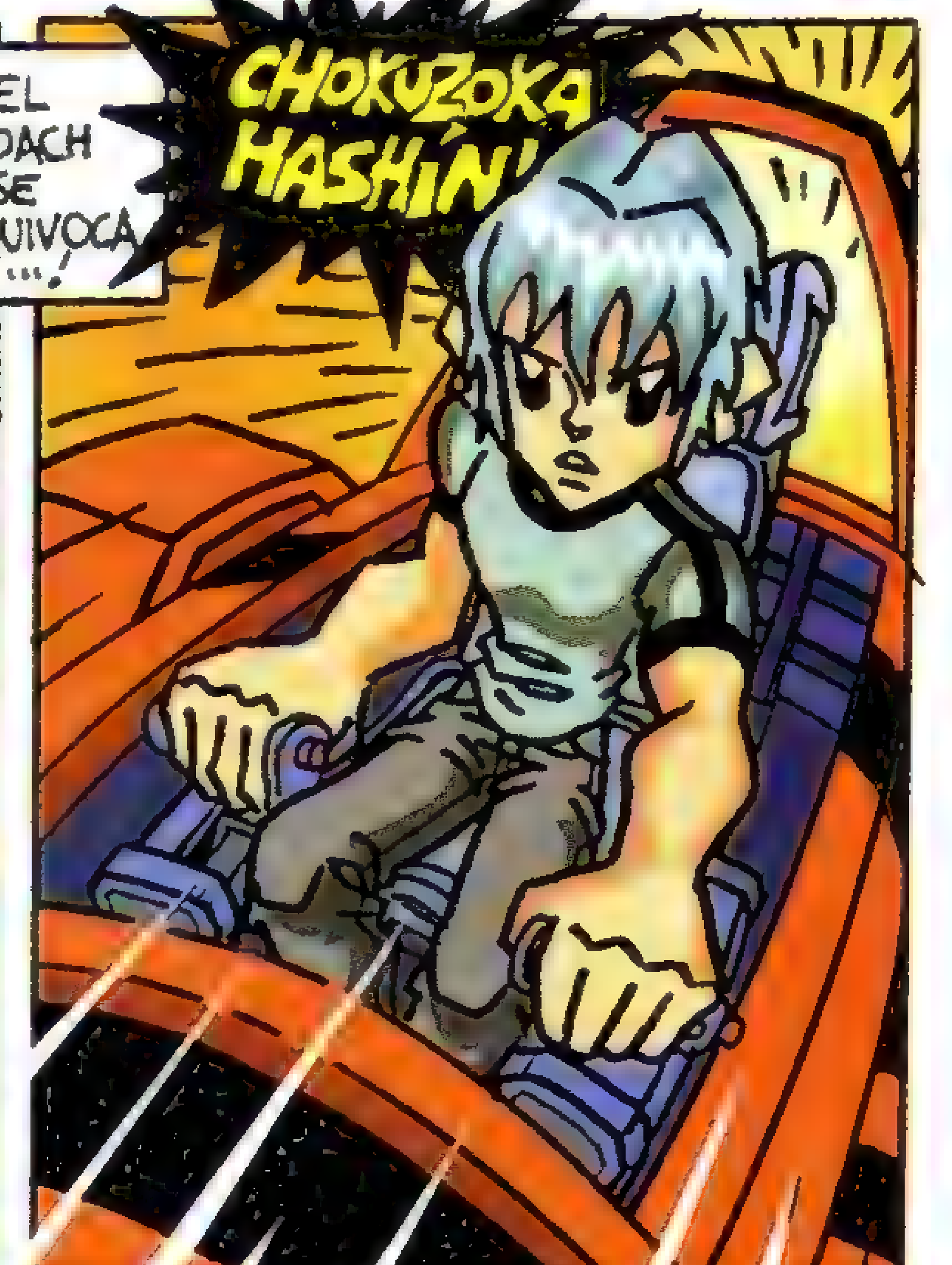


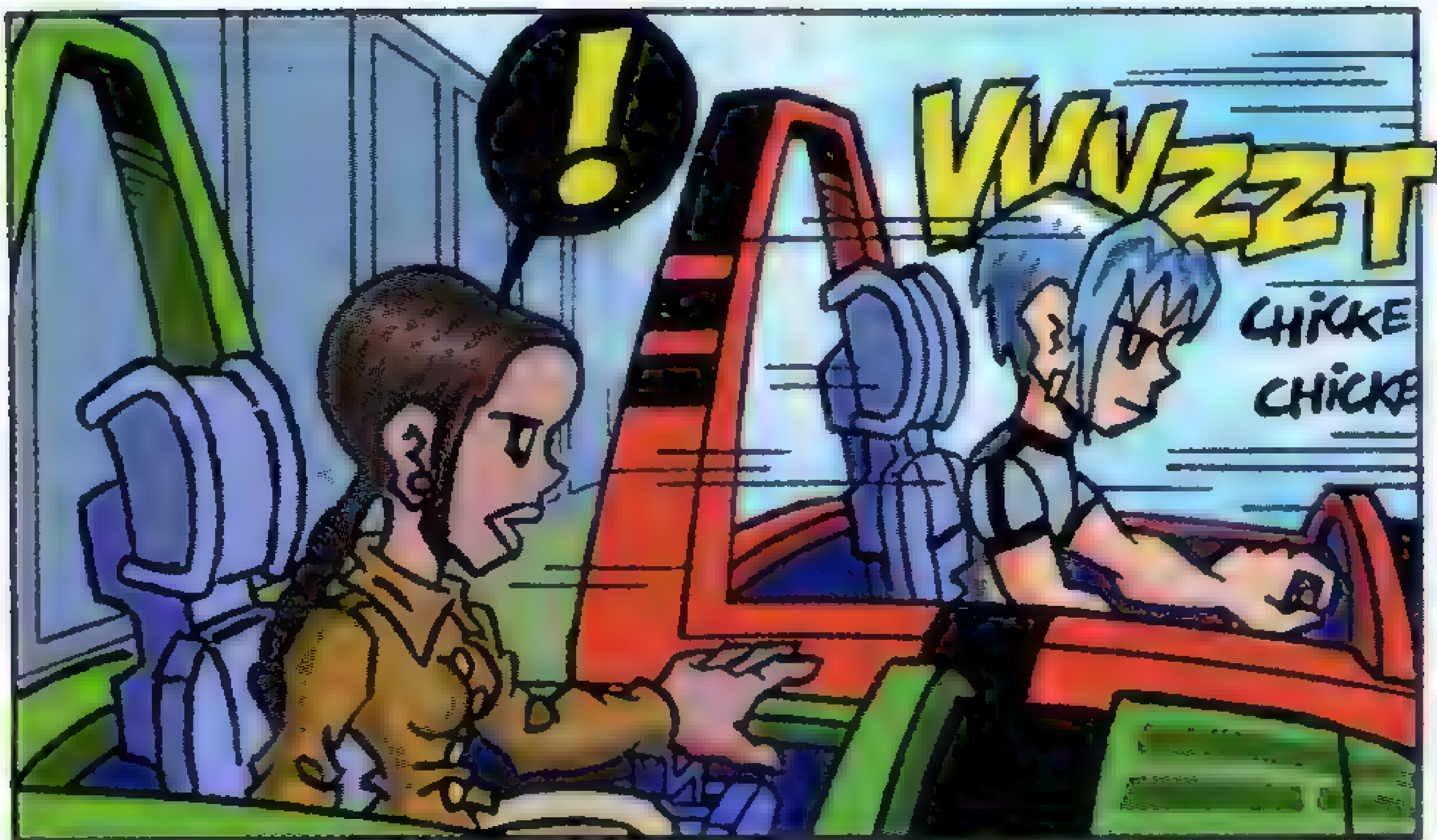
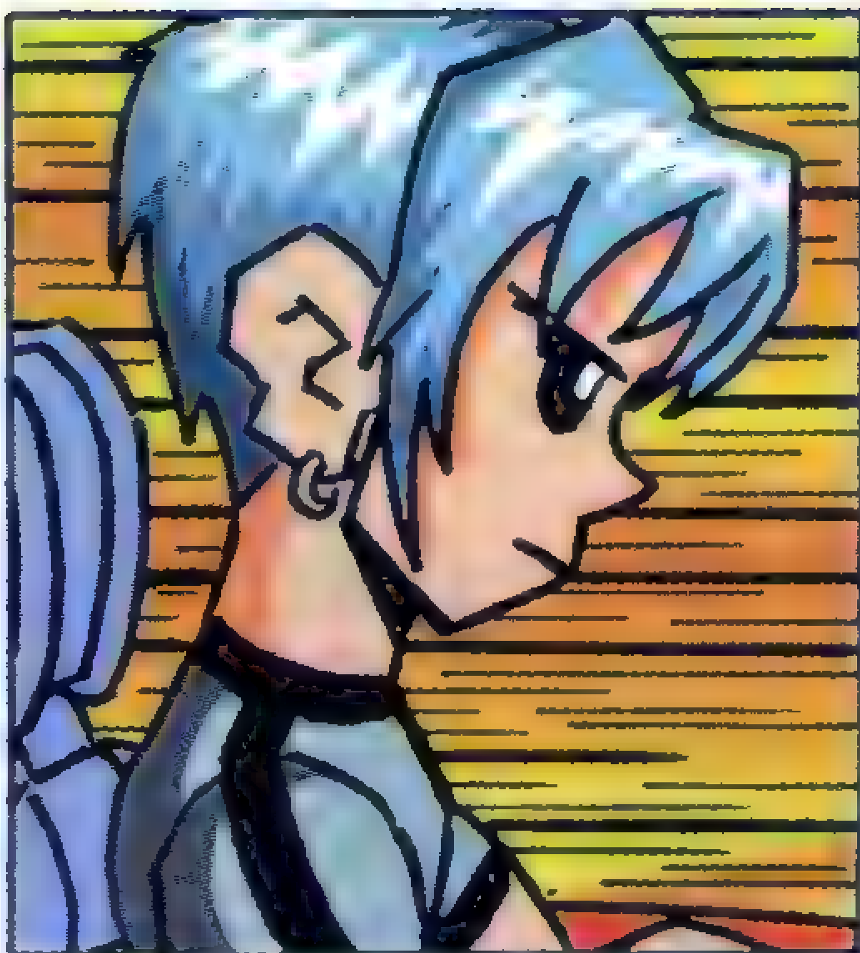
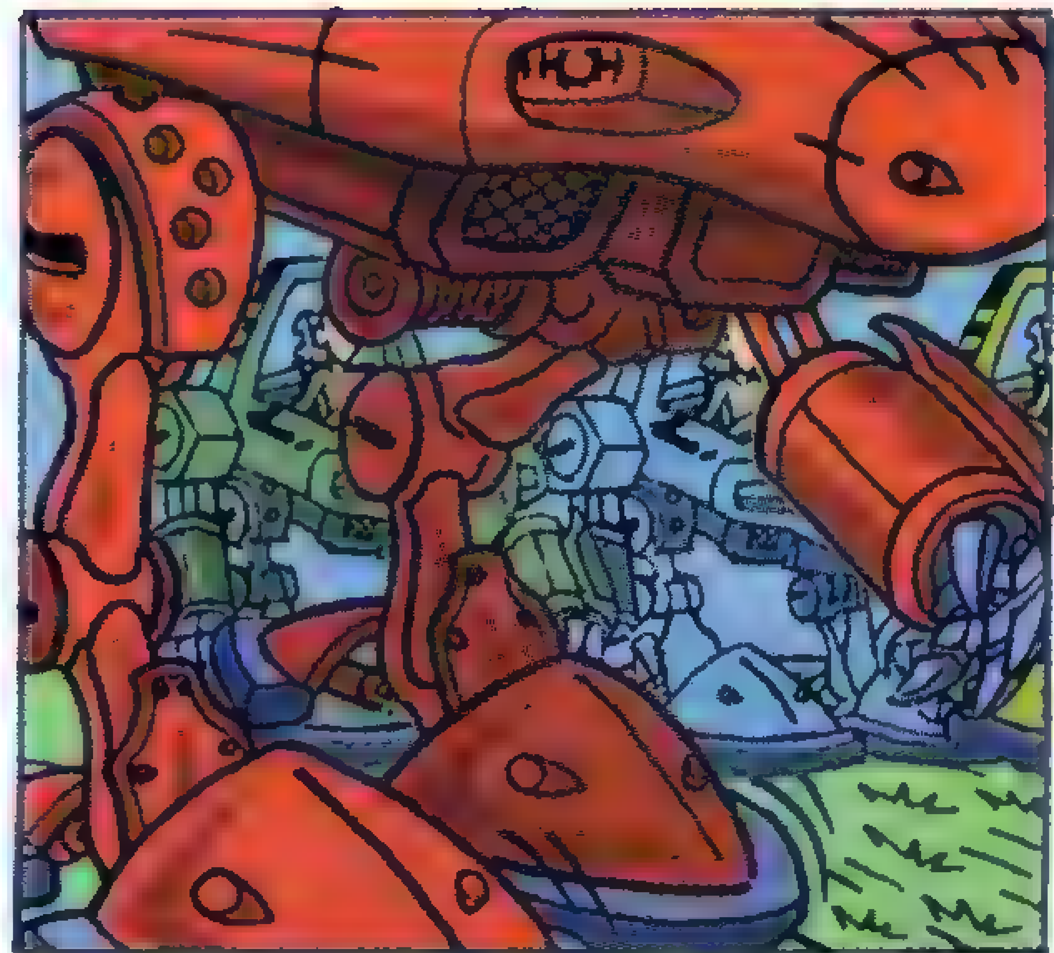


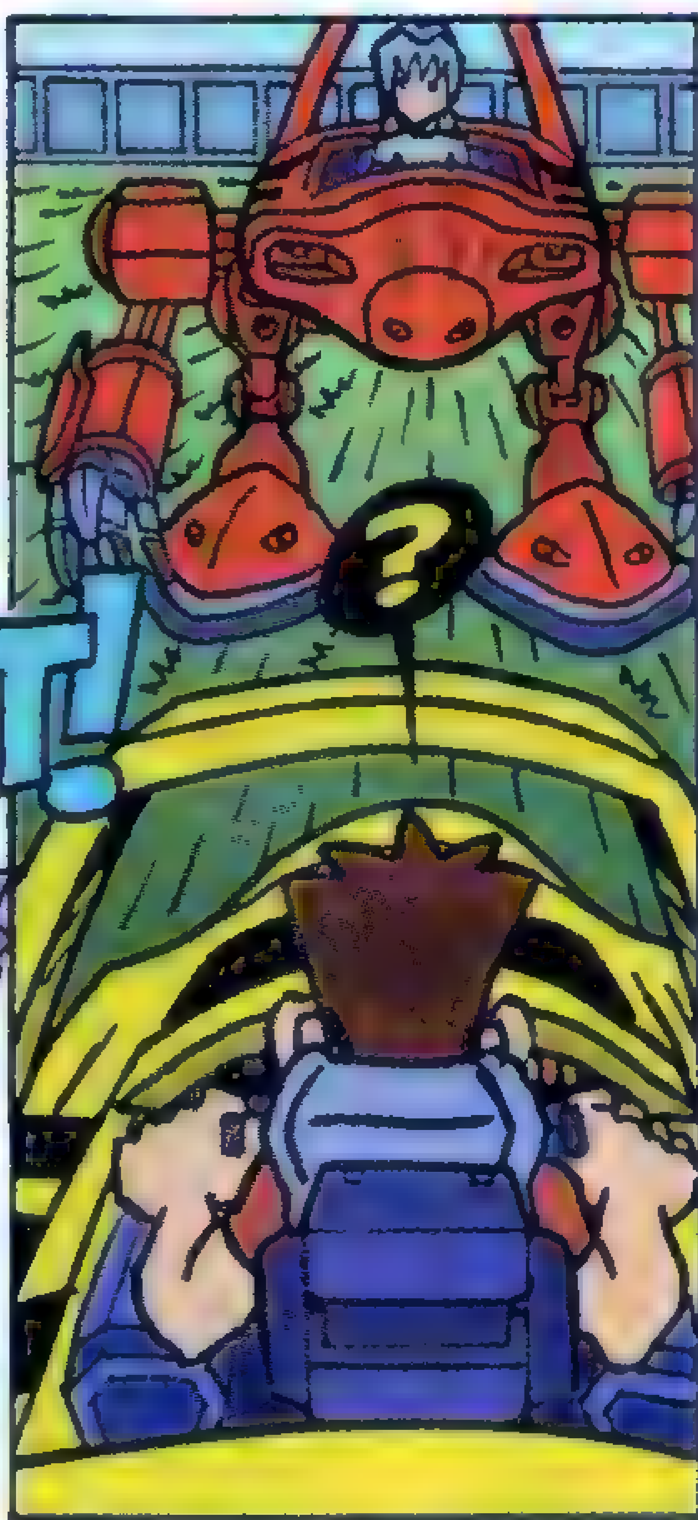
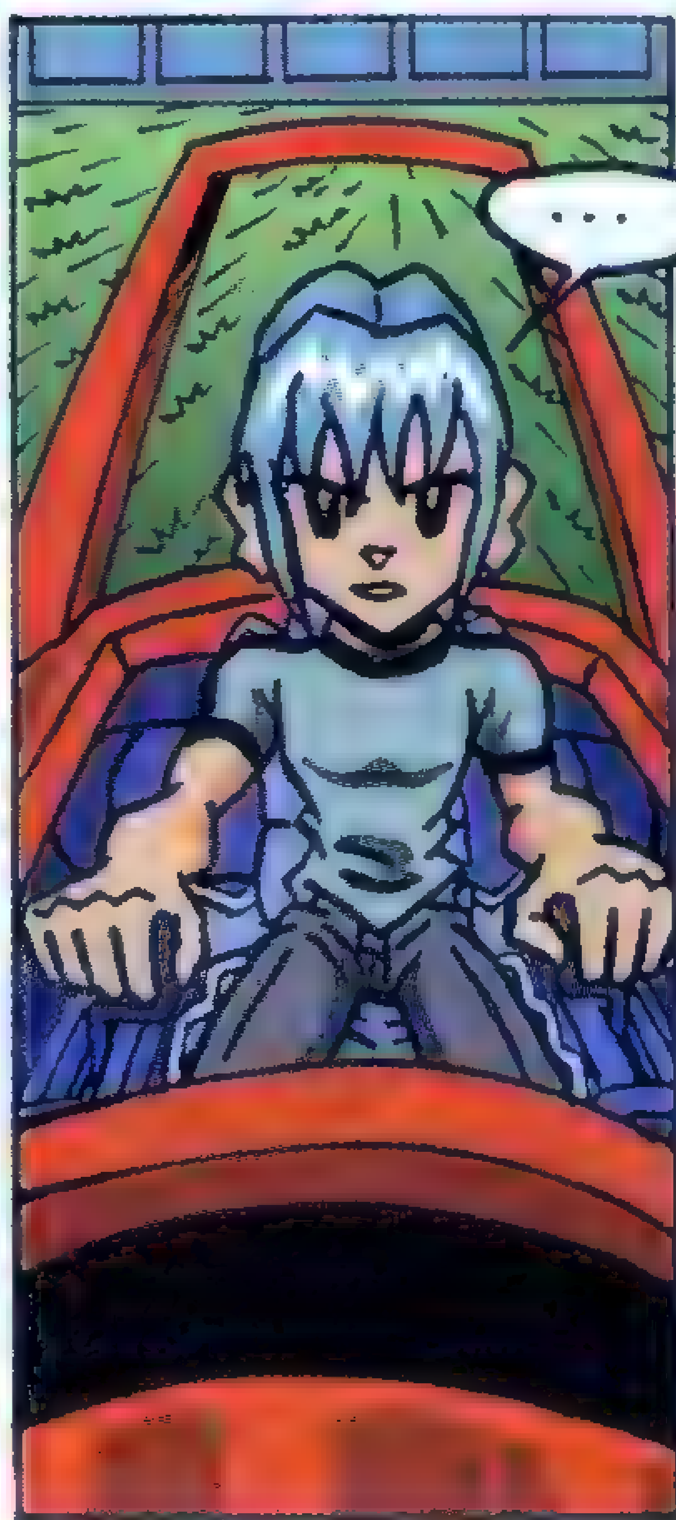


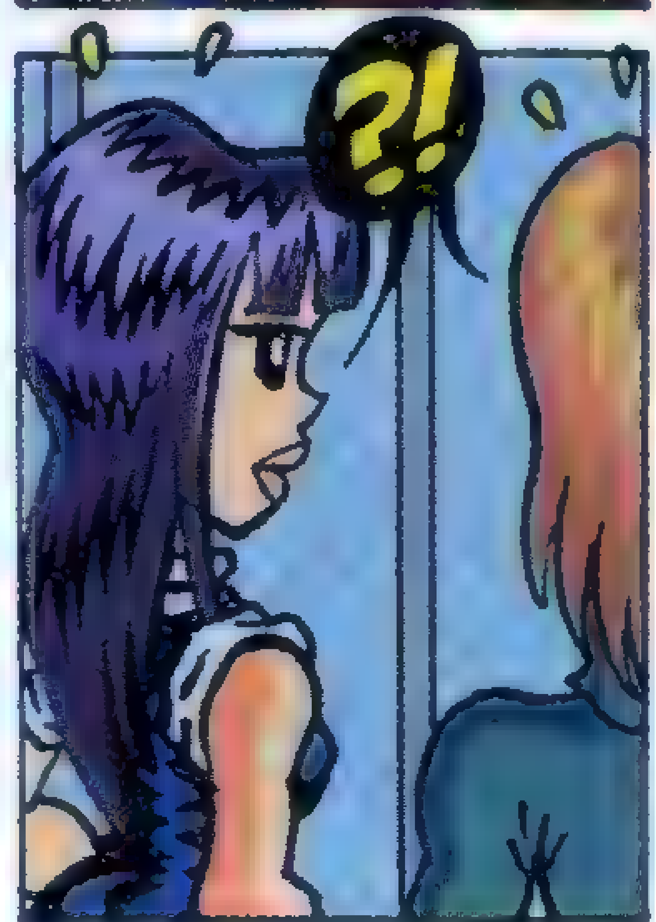
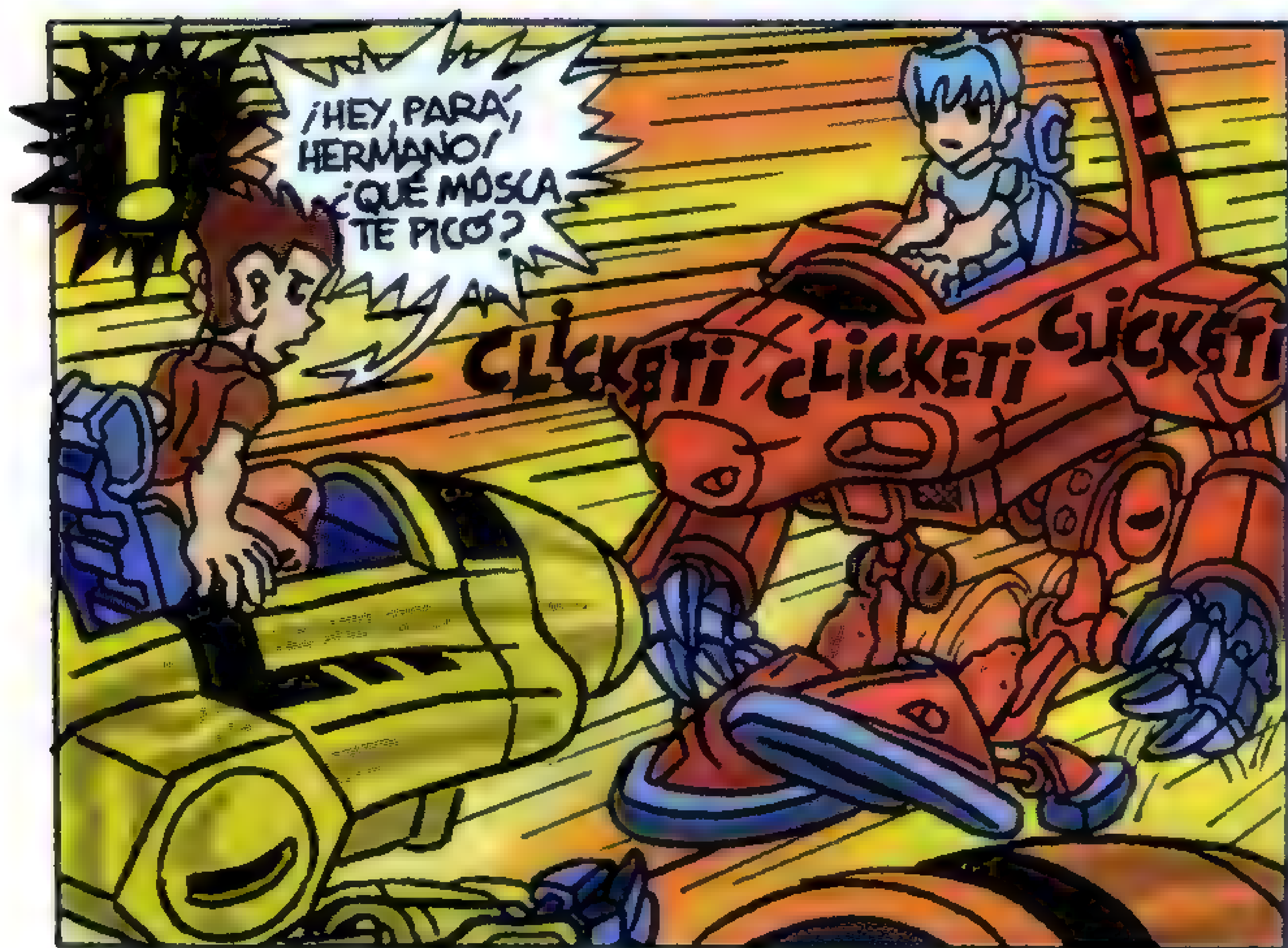
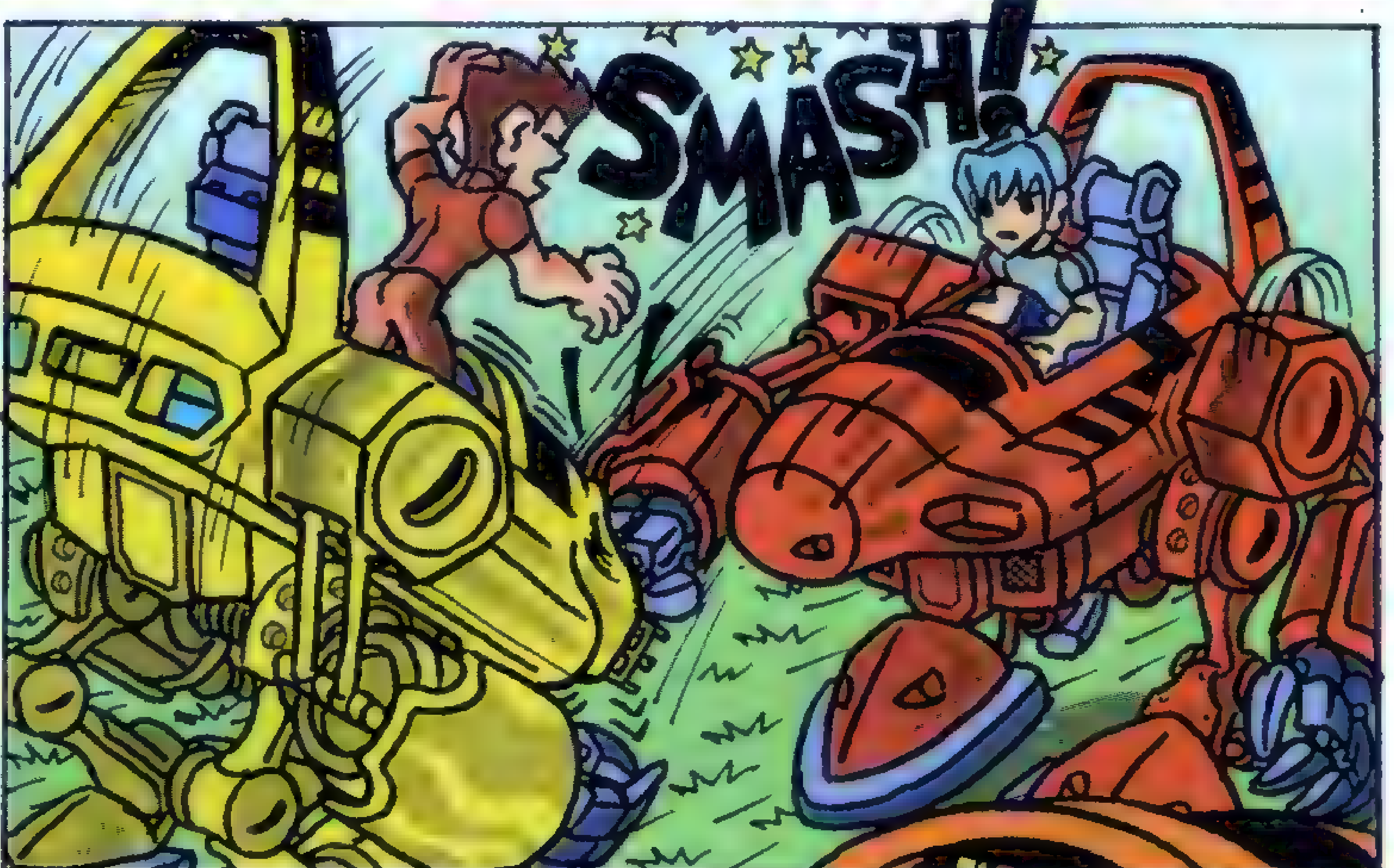







!
VVVZZZT
CHICKE
CHICKE



SCHWIM
VVZZT!
CHICK
CLICKET!
CLICK

?

...

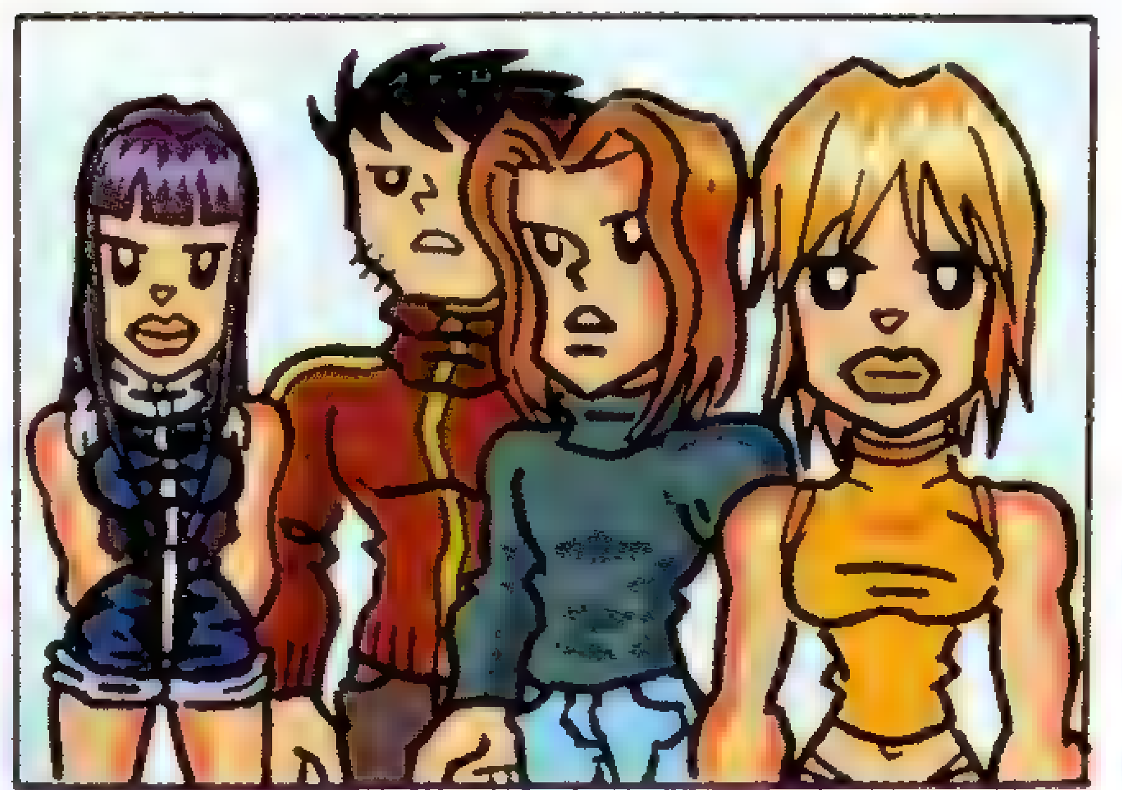
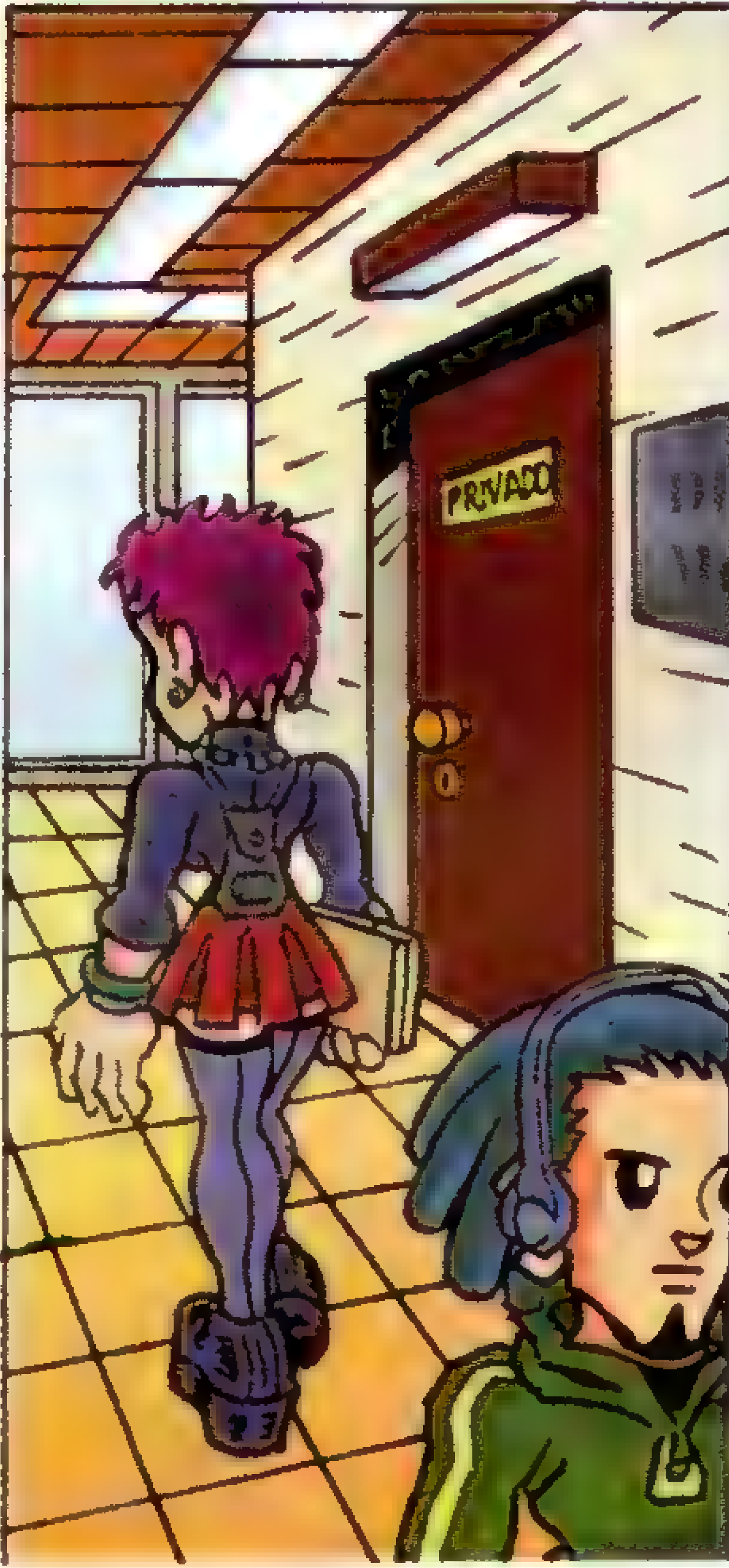
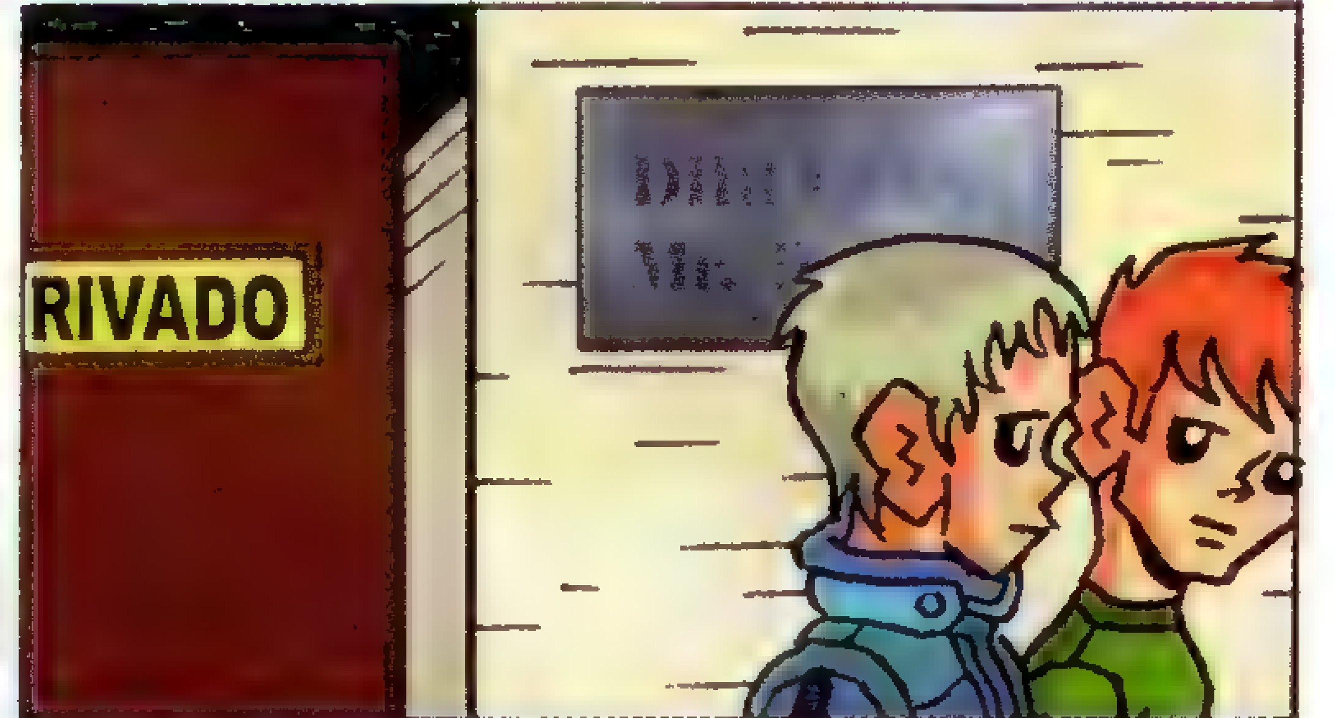
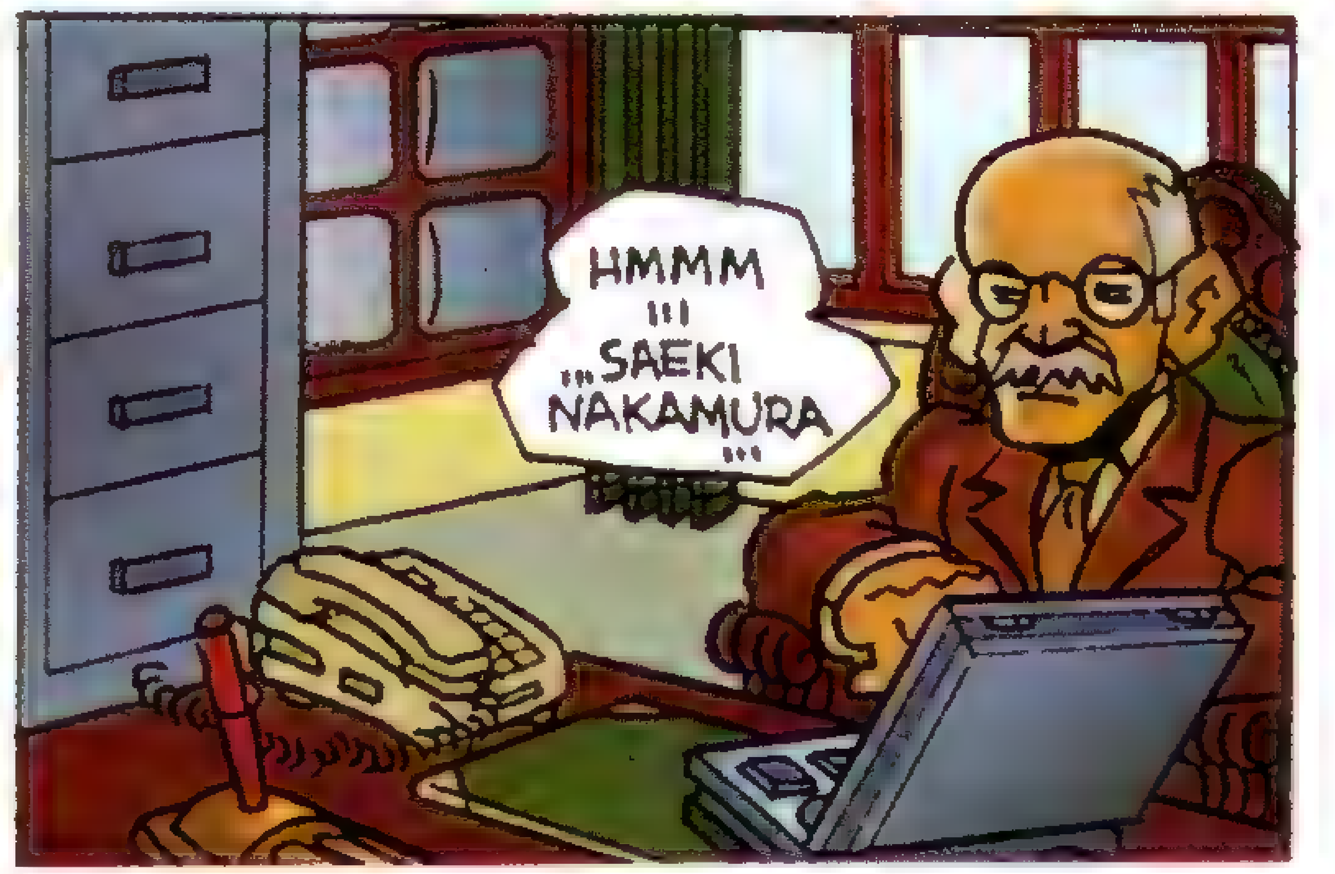
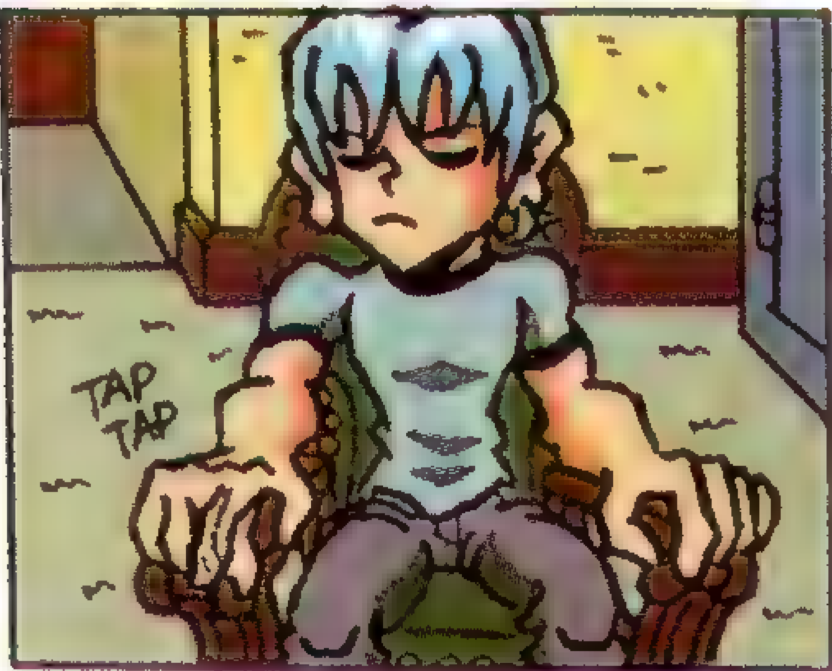
¡?

?!

!
¡HEY, PARA, HERMANO! ¿QUÉ MOSCA TE PICÓ?
CLICKETI CLICKETI CLICKETI

SMASH!

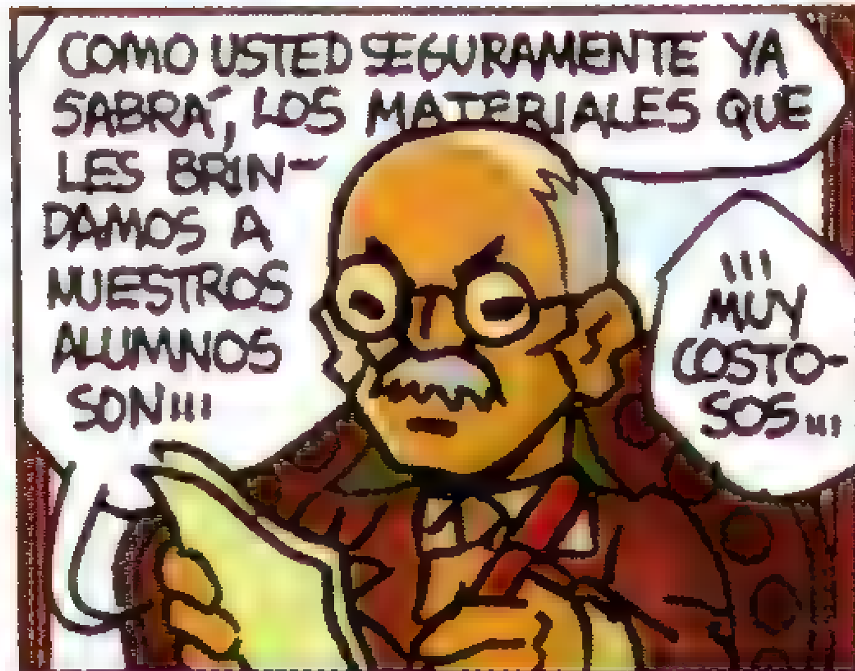
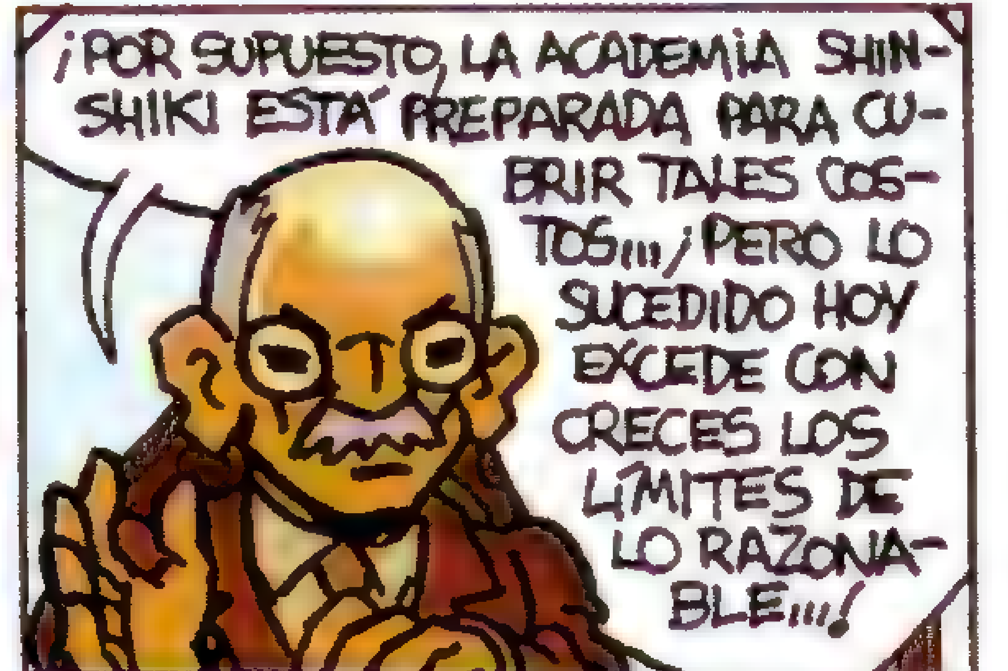
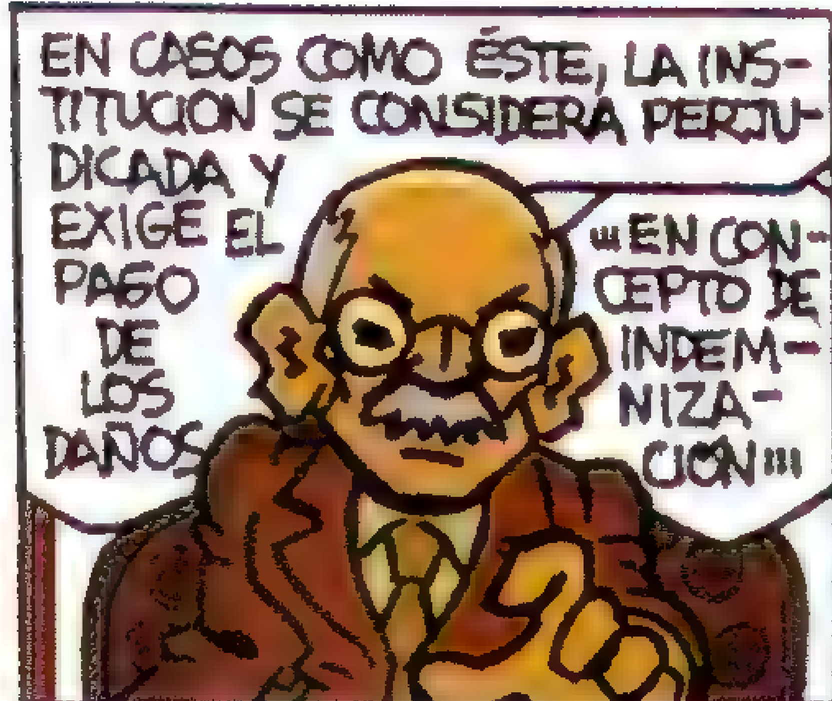
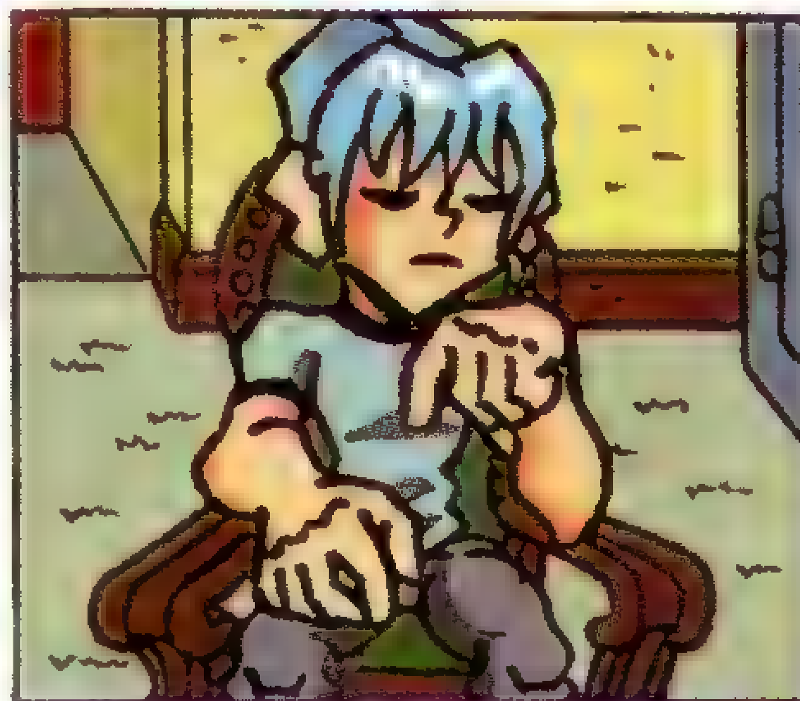
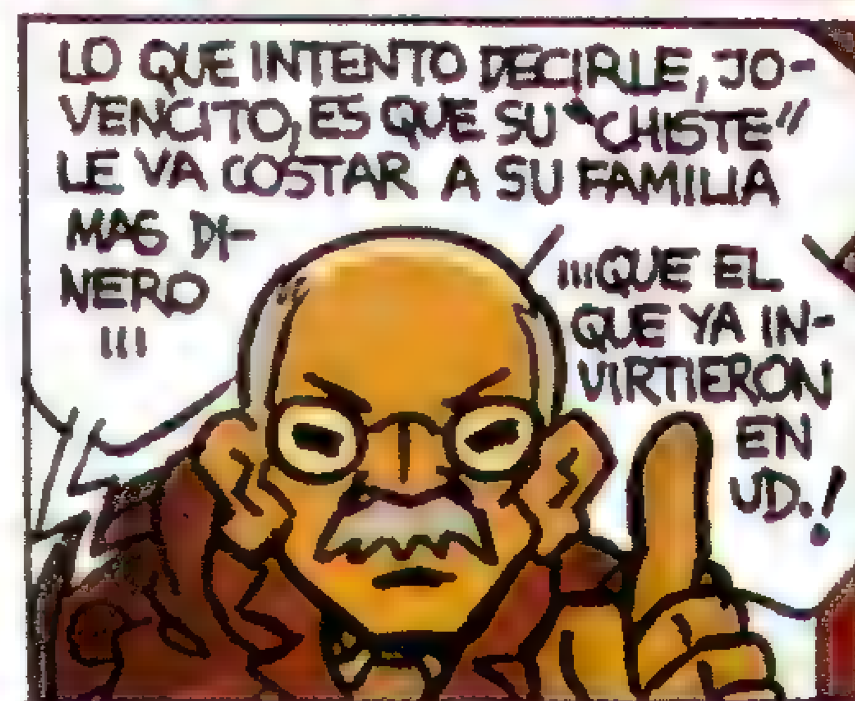
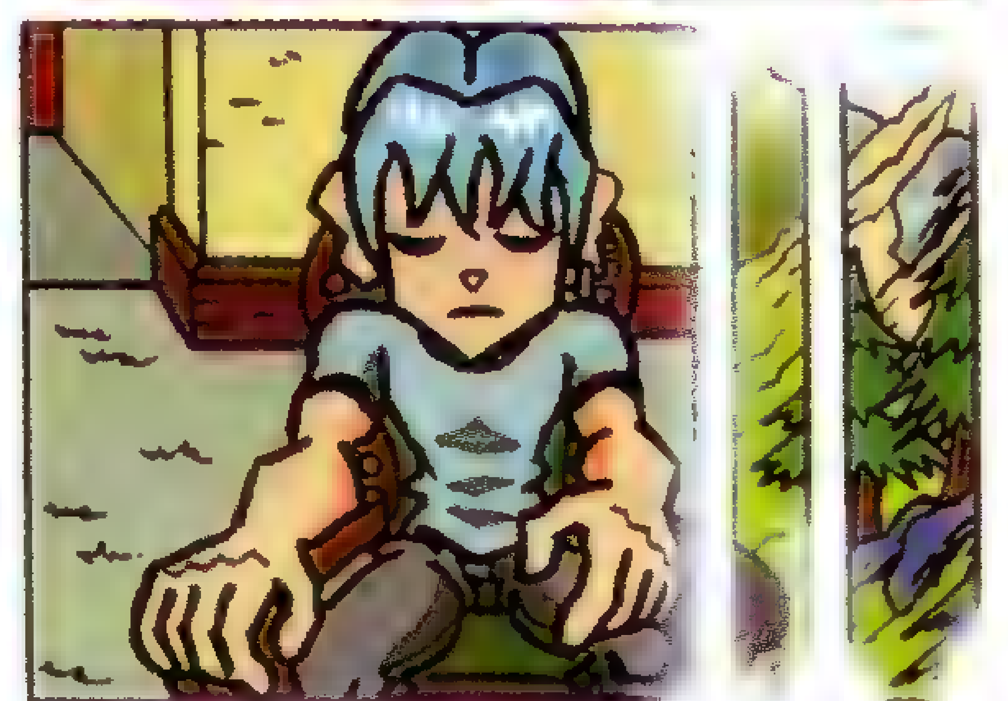
¡MALDITA SEA! ¿QUÉ ©*M** ESTÁN HACIENDO ESTOS PIBES CON MIS ROBOTS?

OOPS!
¿VIERON ESO?

¿CÓMO PUDO ...?
...UN CHICO DE 1RO...
...HACER UNA COSA ASÍ?!


¡TE ZARPASTE MAL! ¡...ME LAS VAS A PAGAR SAEKI!
¡VENGA PARA ACÁ, MOCOSO DE PORQUERÍA! ... VAMOS A VER AHORA CÓMO LE EXPLICA AL DIRECTOR ESO QUE ACABA DE HACER! ...
UUUY! HASTA LAS MANOS!
AIIA!

ENTRE NOSOTROS, MUCHACHO, ESA PIÑA ESTUVO MUY BIEN...!
NO PODÍA DECIRLO DELANTE DE TODOS JE, JE


PRIVADO

RIVADO

HMMM ... ...SAEKI NAKAMURA ...

TAP TAP

LA VERDAD ES QUE NO ESPERABA VERLO POR AQUÍ ...
NO TAN PRONTO...

COMO USTED SEGURAMENTE YA SABRÁ, LOS MATERIALES QUE LES BRINDAMOS A NUESTROS ALUMNOS SON...
... MUY COSTOSOS...

¡POR SUPUESTO, LA ACADEMIA SHINSHIKI ESTÁ PREPARADA PARA CUBRIR TALES COSTOS...¡PERO LO SUCEDIDO HOY EXCEDE CON CRECES LOS LÍMITES DE LO RAZONABLE...!

EN CASOS COMO ÉSTE, LA INSTITUCIÓN SE CONSIDERA PERJUDICADA Y EXIGE EL PAGO DE LOS DAÑOS
...EN CONCEPTO DE INDEMNIZACIÓN...


LO QUE INTENTO DECIRLE, JOVENCITO, ES QUE SU "CHISTE" LE VA COSTAR A SU FAMILIA MAS DINERO ...
...QUE EL QUE YA INVIRTIERON EN UD.!


VRRR
HE RECIBIDO LOS RESULTADOS DE TU EXAMEN DE INGRESO A LA ACADEMIA, SAEKI...
¡Y NO FUERON BUENAS NOTICIAS! ...

PERO FINALMENTE ACCEDIERON A ADMITIRTE, ...CLARO QUE TUVE QUE DUPLICAR EL IMPORTE DE LA CUOTA... ASÍ QUE ESPERO QUE NO ME DEFRAUDES... POR EL FUTURO DE NUESTRA FAMILIA...

CONFÍO EN VOS, SAEKI!

continuará...

LINK LINK

Vuelve la sección que destaca los mejores sites nacionales dedicados al manga y el animé: ¡con ustedes, los elegidos de este mes!

TU SITE

Si estás por armar una página dedicada a tu serie favorita o si ya tenés alguna lista, no dudés en hacérnoslo saber mandándonos un mail con la dirección del site y una breve descripción del mismo a:

nukemag@ciudad.com.ar

Si tu trabajo está copado lo incluiremos en esta sección para que los demás lectores se enteren de los daños irreparables que le andás haciendo a la internet.

www.shockwave.com

Los que se hayan quedado con ganas de ver más episodios de **The Critic** pueden ahora reencontarse con su crítico de cine favorito viendo (o bajando) los episodios estrenos de la serie realizados totalmente en Flash y de espectacular calidad.



Antes de que salga el juego, enterate de todo lo que se viene en **Final Fantasy X** en su site oficial: **www.playonline.com**



http://www.tsx.com.ar/

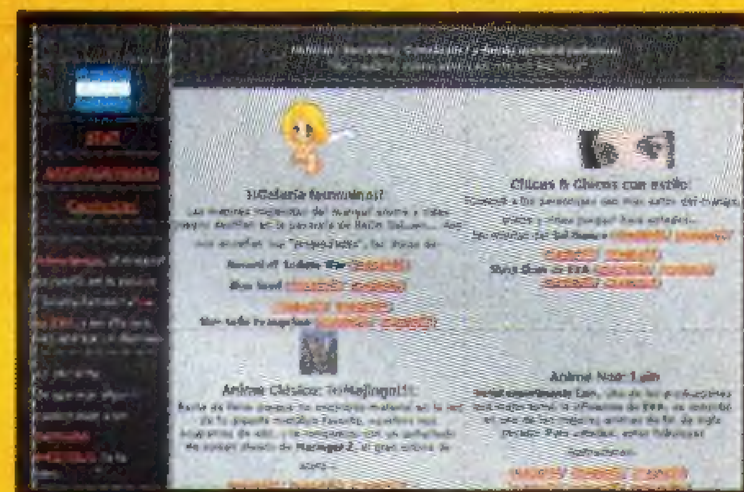
Tsukitoga es un sitio de contenidos prolijos y diseño adecuado. En propias palabras de su creador, **Emilio Mallia**, 'está orientado al ámbito local, pero tratando de no caer en propagandas ni nada de eso. El contenido se organiza para que sea de fácil digestión, pero aun así atractivo y tratamos de incorporar nuevas características mes a mes. Sin duda alguna encontrarás imágenes, reviews y demás contenido multimedia de tu serie preferida, y lo más interesante es que será al estilo **Tsukitoga**'.



http://www.neongakuen.wm.com.ar/

Una fantástica página realizada por **Juan Pablo Galant**. En la página se pueden encontrar GIFs animados, galerías de personajes femeninos y masculinos de animé y manga, videojuegos, galerías de animé clásico y nuevo, diseños de personajes, merchandising japonés, y demás secciones que se irán incorporando con el tiempo.

La actualización promete ser quincenal y por lo que hemos visto ¡vale la pena entrar para quedarse un buen rato!



http://www.angelfire.com/ne2/impacto/Evangelion.html

Una nueva página dedicada por completo a **Neon Genesis EVangelion**, puesta en la red por **Claudio Romero** de 16 años y de Almagro. El nos cuenta que la página primero empezó con muy poco pero después llegó a ser portal a pesar de los amigos que no quisieron ayudarlo.

Lo que encontrarán en '**El Próximo Impacto**': guía de personajes, Evas, una sección multimedia con programas para descargar y hasta un área de chat.



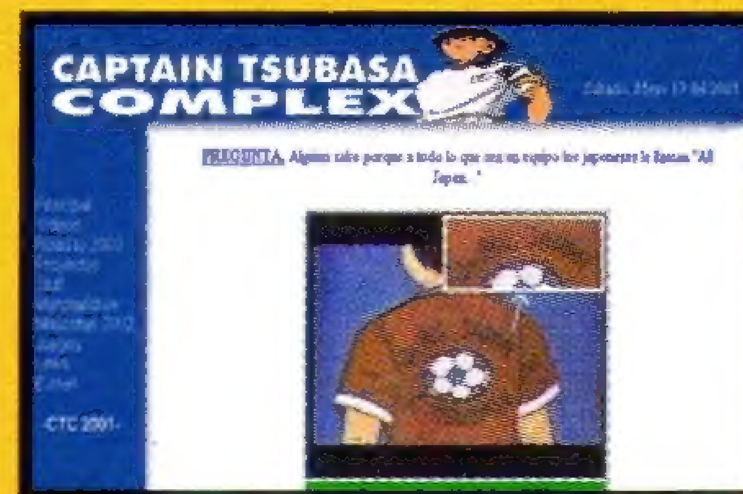
http://super-campeones.com.ar/

Santiago J. Franzani es el responsable de este site dedicado íntegramente a **Captain Tsubasa (Supercampeones)**, de 18 años y estudiante de informática en la UBA. Nos cuenta que priorizó el diseño sobre el contenido informativo, y eso se nota apenas entramos en su página ya que el despliegue visual es sorprendente, con un inteligente uso de Flash y otras herramientas multimedia. Lo que además van a poder bajarse de acá: imágenes, música, videos, fondos de pantalla, iconos y mucho más, ¿qué están esperando?



http://www.ctsubasac.cjb.net/

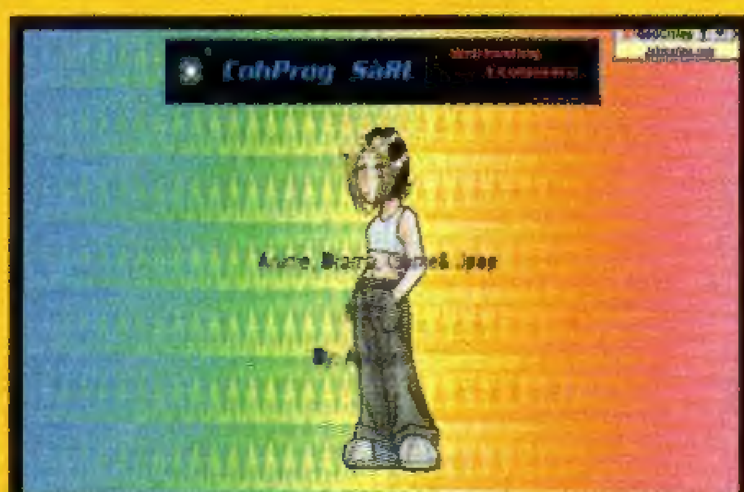
Matias Bello (de Belgrano) es el creador de este sitio. ¿Por qué? ¡Porque le encanta **Captain Tsubasa**, desde que la vio por primera vez en Telefé! El site es muy copado y contiene información de primera, como la sección dedicada al nuevo manga de **Tsubasa: Road to 2002**, videos, openings, merchandising y unos cuantos proyectos en los que está involucrado (como la realización de un juego para PC) para el cual busca colaboradores. ¡Los invitamos a darse una vuelta por el site para investigarlo por ustedes mismos!



http://users.animanga.com/antares/

Todo lo que necesitás saber sobre **J-Pop** lo vas a enontrar en esta página, además de las mejores novedades en materia de bandas de sonido de series de animé. Se puede consultar una base de datos con todos los títulos que **Antares (Marian)**, la creadora del site, tiene en su haber (¡la friolera de 4.100 MP3s!) y aunque parezca increíble podés hacer tu pedido y después bajar el tema que elegiste del site (pero con paciencia y buena onda, ¿ok?).

¡Mejor miralo por vos mismo, porque es un site imperdible!




Hay un nuevo Camelot oculto
en la galeria
Camelot
descubrilo
strong-adv.com